3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.42
攻略透解
韩国神作
真名法典 携带版 PSP
美少女迷宫RPG
降魔灵符传 伊津奈 NDS
研究中心
《怪物猎人 自由》急速研究 PSP
《头文字D STREET STAGE》深度研究 PSP
暑期特别专题
暑假购机指南
提供最详实的掌机导购知识
话梅杂志&3DM-SMV



恶魔城ドラキュラ®

血族夜曲

Bloodlines Nocturne

1986 ~ 2006









6月28日
全国上市

从最初的FC版《恶魔城》到最新的《恶魔城 暗之咒印》
从800余首乐曲中精选出88首最经典的天籁旋律
1986～2006年，汇集二十周年华美乐章



4CD豪华包装＋精美手册＋四张明信片

精美手册内容：《恶魔城》全系列回顾 官方认定权威故事年表 CD曲目介绍

·豪华包装·限量发行·永久珍藏·

只要在2006年7月9日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中141页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第44辑上公布，敬请关注。

看掌机王SP得大奖



还有更多机会得到纪念奖，真正获得看书得奖的幸运！

纪念奖100名


《FFX》金属封面笔记本


尤娜挂饰手机绳


游戏主题T恤


迷彩运动水壶

本辑特别关注

真名法典 携带版 PSP

详细流程+剧情介绍

P58

MAGNACARTA

www.magnacarta.jp

全友好度选项完全披露

让你完全体验“韩国神作”的独特魅力







美术总监：吴松

掌机王SP
Vol.42

本辑赠品



《富豪街》主题明信片



口袋光环 VOL.42

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

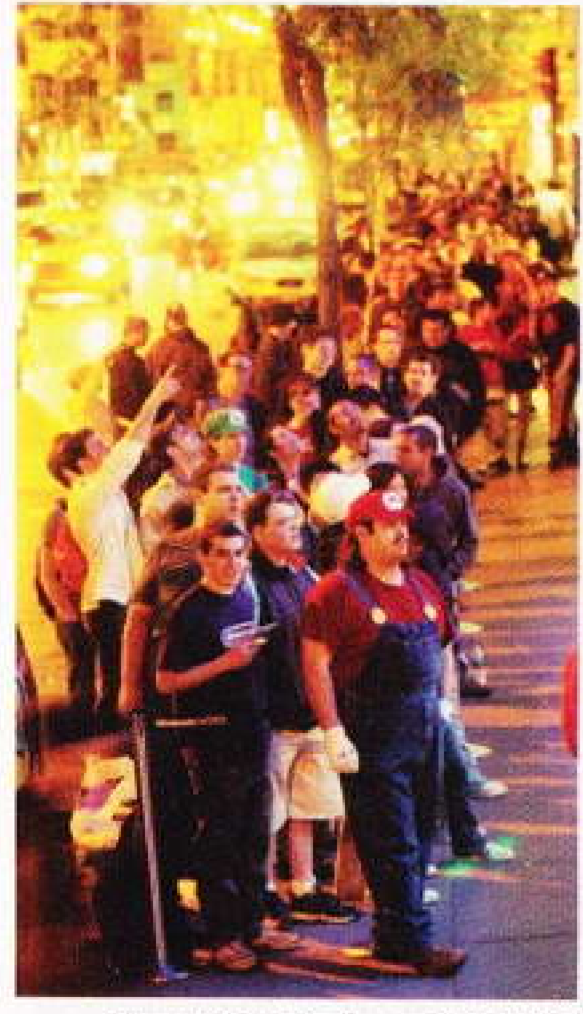
GBA	Game Boy Advance、Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage、Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS、Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite、Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE、SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro、Nintendo公司出品

游戏索引

掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 EVENT NDSL热浪席美，任天堂世界总店顺利首发



同一部主机，只是采用了新的外形设计和更好的屏幕便可以进行更大规模的首卖活动，或许只有任天堂才有这样的实力。在日本大获成功后，NDSL于6月11日正式在美国发售，并且同样引爆强烈人气，获得了巨大的成功。

任天堂于6月10日午夜在纽约洛克菲勒中心的“任天堂世界总店”举办了盛大的NDSL预售活动。从6月10日中午开始就陆续有一些玩家来到该店排队等待，到真正开始销售时，一些玩家已经等待了13个小时，排队等待的玩家至少有250人。不少玩家穿着马里奥、路易和林克的制服来凑热闹。为了感谢玩家的支持，任天堂向前100名购买NDSL的玩家免费赠送了美版的《成人脑力锻炼DS》(美版名为《Brain Age》)，还有一个精致的NDSL便携包。在商店内设有游戏体验展台玩家感受NDS新作，还有一个任天堂主机发展历程的展览。

根据任天堂发布的数据，NDSL在美国上市前两日的销量达到了13 .65万台，销售情况与当初的NDS基本相当，NDS的上市前10天销量为50万台。NDSL的上市也带动了游戏软件的热销，《新超级马里奥兄弟》的销量达到了之前的两倍，《成人脑力锻炼DS》销量达到了之前的3倍。



▲店内展出的各种珠光宝气的限量版NDS，售价为500美元。



▲任天堂历史展览的GBA SP专柜，可以看到各种版本的GBA SP。



▲NDSL的新作试玩区布置得很有情调。

软件 SOFTWARE NDS《口袋妖怪 钻石·珍珠》对应网络聊天

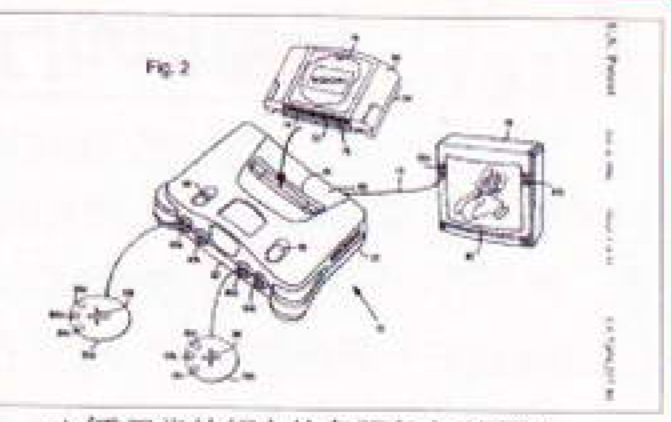


▲现场拍摄的Wii版《口袋妖怪 战斗革命》。

最近在日本召开的经营战略发布会上，任天堂社长岩田聪演示了Wii版的《口袋妖怪 战斗革命》。在演示过程中，岩田聪表示NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》将可以与Wii版新作互动，玩家可以用NDS控制电视屏幕上口袋妖怪的行动，并且玩家可以把NDS上2D版本的口袋妖怪带到Wii版的3D世界中。今后任天堂将会推出一系列支持这种互动功能的游戏。

岩田聪在演示中明确表示，《钻石·珍珠》

将会对应Wi-Fi Connection，可以进行语音聊天，并且玩家在战斗的同时可以与好友列表中的朋友对话。这种功能让人联想到了任天堂注册的一种最新技术专利。早在2000年11月，任天堂就已经向美国商标专利局提交了一项好友列表游戏信息服务系统，专利注册号码为#7,056,217。该专利有点像微软的Xbox Live服务，玩家可以通过好友列表了解朋友正在玩的游戏，并且进行信息收发。不同的是，这项技术是可以实现跨平台信息交流的。这项专利最近刚刚被审核通过，据猜测，Wii与NDS之间的信息通信应该就是基于该技术。结合岩田聪透露的信息，NDS玩家或许将可以实现与Wii玩家的跨平台无线网络聊天，并且可以像QQ一样进行方便的好友列表管理和状态查询。



▲任天堂的好友信息服务专利图解。

软件 SOFTWARE

NDS《勇者斗恶龙怪物篇Joker》公布



凭借《勇者斗恶龙》的强大品牌效应，凡是打上"DQ"的名号，即便其与主系列毫无关联也会有相当不错的销量。"《勇者斗恶龙 怪物篇》系列"就是一个成功案例。自从1998年9月在GB上推出第一作以来，该系列一直都有相当出色的销售成绩，已经在GB上推出3 部作品，在PS和GBA上也都各自有一部作品推出，而在手机上更是全面开花。如今《勇者斗恶龙 怪物篇》也将会在NDS上登场。

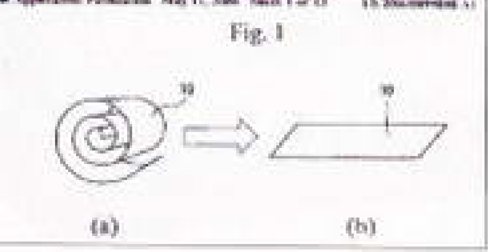
Square Enix不久前开通了官方网站，页面中有一个巨大的"J"字，指的便是本作的副标题"Joker"。"Joker"指的是爱开玩笑的人、小丑、滑稽节目表演者。根据目前获得的初步情报，玩家在游戏中可以使用自己培养的怪物参加被称为"Jokers'GP"的比赛，从副标题的含义推断，这种比赛应该是涵盖了除战斗之外的其他有趣表演。本作的主角则是一个银发少年，左手戴着怪物主人之证"Scout Ring"。本作将会对应NDS的Wi-Fi Connection服务，预计将会有网络对战模式。游戏中的野外、街道和战斗场面全部采用3D画面，并且将会利用双屏幕和触摸屏的特点。本作由系列生父堀井雄二担任总指导，角色设计为鸟山明、音乐制作为杉山孝一。



硬件 HARDWARE

索尼将推出可卷式触摸型掌机？

从美国商标专利局获得的消息显示，索尼刚刚注册了一项专利号为20060099808的最新技术。这项技术可以通过应用流变学可沿展装置以及一种特殊的电子设备改变材料表面的硬度以及伸缩性，并将该技术制造出的高伸缩性材料和工艺用于显示器和电子控制设备，这样制造出来的电子设备在不需要的时候可以被卷成一团便于携带，接通电源后就会恢复原状。



那么这项技术与游戏有什么关系呢？有着庞大游戏业务的索尼当然不会错过该技术应用在游戏上的可能性。专利的附加说明中明确指出，该技术可以用在手机、PDA、PC以及游戏机上。例如可以使得该技术成为游戏机手柄的一部分，玩家的手指接触到显示器的控制操作区域时，接触的力度和面积都会转化为电信号传给主机。掌机玩家还可以想象用该技术制造的掌机，或许玩家将可以把掌机卷成一团塞到口袋里，开机时掌机就会恢复原状，并且还可以进行触摸操作。

事件 EVENT

价值1800万NDSL于香港被抢，市面惊现贼赃！

不久前，任天堂宣布欧版NDSL将于6月23日发售，首发将会推出黑色和陶瓷白两种版本。然而在6月初，黑色欧版NDSL已经在市面上出现。由于黑色版NDSL从未在其他地区上市，因此目前在市面上出现的这些"黑货"引起了人们的广泛注意，那么这些未正式发售的主机是怎么流到市场上的呢？

据香港翡翠台报道，香港沙田区于5月31日发生了一起千万元劫案。一辆装有12600部NDSL的货柜车遭到两名持刀歹徒拦路抢劫，歹徒用利刀恐吓司机，将其捆绑，随后连人带车一起劫走。货柜车开至元朗宏乐街后，歹徒将价值1800万港币的NDSL搬光后逃逸而去。司机至晚上9时许挣脱报警，目前警方正在对此案进行调查。


▲遇劫货柜车停在路旁，警方正在现场调查。

据报道，这辆被抢的货柜车是从中国大陆的生产工厂发往香港的，原计划通过香港码头运往欧洲。香港警方怀疑，之前在国内出现的所谓工业包装版NDSL正是这批被抢走的贼赃，目前警方已经悬赏100万港币查找供货来源。

软件 SOFTWARE

《塞尔达》外传诞生！庭格尔大叔当主角



任天堂近日公开了一款叫做《新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园》的NDS另类新作，不要小看这个貌似古怪的新作，它可是《塞尔达传说》的外传作品哦！

本作的主角庭格尔是在《塞尔达传说 梅祖拉的面具》中首次亮相的大叔，他相信自己是个精灵，并且身穿绿衣，似乎在模仿林克。这位搞笑型丑角后来还在《风之杖》和《神奇的小人帽》中出现。这次以他为主角的《新星诞生》是一款RPG。故事讲述每天浑浑噩噩生活着的主人公有天突然接到了神秘的谕示，让他前往泉边。在那里出现了一个卢比老头，老头告诉他，只要收集足够的卢比投到泉中，就可以前往充满美女的卢比乐园，主人公毫不犹豫地接受了这个诱人的任务。于是老头用魔法将其转生为庭格尔，收集卢比的冒险生涯开始了。



▲在美色的诱惑下，主人公立刻答应了神秘老头的要求。

■坐飞机NDS免费玩

日本航空与任天堂合作，从6月1日开始在其部分航班中配备了NDSL掌机，从东京飞往芝加哥、洛杉矶、旧金山、伦敦、北京、广州几大城市航班的头等舱乘客以及商务舱乘客可以免费借玩NDSL，提供的游戏包括有《成人脑力锻炼DS》、《成人英语锻炼DS 学英语》、《马里奥赛车DS》以及《成人高尔夫DS》。

■《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售日

来自日本零售商方面的消息显示，NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》将于9月26日发售，不过目前并且得到任天堂的确认。

■PSP虚拟主题公园

LucasArts日前宣布将于10月份推出一款PSP虚拟主题公园游戏《欢乐谷》(Thrillville)。这款游戏的制作目标就是让玩家有亲临游乐园的感觉，玩家可以建造自己的主题公园，可以坐上自己设计的过山车。游戏中提供了100多种游乐园设备，有5大公园、15种场景。



■任天堂携手RED打造新作

任天堂宣布，以《樱大战》和《天外魔境》著名的Red Entertainment将会与任天堂合作开发一款NDS的AVG游戏《黑客计划 觉醒》，本作将于7月13日发售。



本作是一款以侦破IT犯罪为主题的探案冒险游戏，玩家将会通过网络的对话获得情报，还有各种解码、修改程序的黑客游戏将会充分考验玩家的判断能力和推理分析能力。

■《LocoRoco》PSP套装

SCEJ宣布将于7月13日推出《LocoRoco》的PSP套装"PSP LocoRoco得得包"，该套装分为黑色黑陶瓷白两种版本，内容包括《LocoRoco》游戏一套、PSP主机一部、电源、电池、32MB记忆棒，售价为24800日元，比二者单卖节省了4000日元。



日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年5月22日～2006年5月28日

软件部分 SOFTWARE

第1位 NDS

新超级马里奥兄弟

ニュー・スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 86万5024套　累计销量 86万5024套



第2位 NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 7万3813套　累计销量 235万4240套

第3位 NDS

俄罗斯方块DS

テトリスDS

■Nintendo ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■3800日元

周间销量 4万8381套　累计销量 53万6019套

第4位 PSP

勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル

■Square Enix ■TAB ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 4万8118套　累计销量 4万8118套

第5位 NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

周间销量 4万5055套　累计销量 227万8029套

第6位 NDS

欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 3万6245套　累计销量 281万2622套

第7位 NDS

成人英语锻炼DS 学英语

英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元

周间销量 2万7531套　累计销量 94万8846套

第8位 PSP

脑力锻炼器2

脳力トレーナー ポータブル2

■SEGA ■ETC ■2006年5月25日发售 ■2800日元

周间销量 1万5802套　累计销量 1万5802套

第9位 NDS

转转连 疯狂触摸

まわしてつなげるタッチパニック

■Nintendo ■PUZ ■2006年5月25日发售 ■3800日元

周间销量 1万4223套　累计销量 1万4223套

第10位 NDS

口袋妖怪突击队

ポケモンレンジャー

■Nintendo ■A・RPG ■2006年3月23日发售 ■4800日元

周间销量 1万3854套　累计销量 50万8329套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	29万5103台	202万5938台	202万5938台
PSP	2万7191台	89万8786台	346万4529台
GBASP	5178台	19万6428台	583万3356台
NDS	5018台	126万959台	636万3230台
GBM	1936台	10万6939台	50万1784台

《新超级马里奥兄弟》的首周销量高达86万5024套，这个成绩比去年年底由《教授DS2》创下的首周近42万的记录差不多翻了一番。NDSL主机在其带动下，周间销量达到了近30万台。与NDS阵营的热火朝天截然相反的是，虽然5月25日当天有相当一部分品质不俗的作品支持，但PSP方面却依然没有挽回颓势。在PS2上累计销量约38万套的《富豪街》来到PSP上后，首周销量还不到5万，不禁让人扼腕；而前作销量达30万套的《脑力锻炼器2》也没有能够继续辉煌，首周销量还不到2万，最终销量能否突破10万还是个未知数。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

伴随世界杯热潮推出的GBA新作《快乐足球》成为近期最炙手可热的汉化目标游戏，小小的撞车事件开启了6月汉化大潮的序幕，为随后接二连三来到的NDS和PSP汉化大作的发布开了个好头——

《快乐足球》简体中文汉化版/《欢乐足球》汉化测试版2





6月3日，由NDSMAN(http://www.ndsman.com/)和levelup(http://www.levelup.cn)联合汉化的GBA游戏《快乐足球》简体中文汉化版发布，目前游戏的汉化程度如下：破解100%，翻译98%，润色90%，图片80%。因为本作的原名为《カルチョビット》，大致就是轻轻松松玩一下足球游戏的意思，故汉化版名称定为《快乐足球》。这是一款与以往足球游戏风格完全不同的新作，游戏保留了菌部博之先生的一贯风格，看似简单的系统其实可以让玩家更深入地探索下去。游戏从五月中旬开始汉化，其实文本早就已基本完成，由于种种原因才拖到现在。汉化者还谦虚地提到可能某些地方完成得并不尽如人意，如果有意见或发现问题，请至NDSMAN或Levelup相关帖子反映。



无独有偶，几乎是在同一天，EZ论坛会员Strangemk2也前后发布了该游戏的两个测试版本，他们的译名叫做《欢乐足球》，目前的最近版本为6月2日发布的汉化测试版2，修正了一些文字错误并多汉化了几张图片，值得注意的是游戏的汉化补丁需要打在已经打过测试版1的ROM上，所以游戏前务必将两个补丁准备齐全。另外Strangemk2特别提到，他就是游戏汉化乐园的void，感谢他的辛勤工作。

《双重记忆》简繁汉化版v1.0





6月2日，保持着旺盛汉化劲头的PGCG汉化组又为广大玩家献上了一道精美的汉化大餐，《双重记忆》简繁体两个中文汉化版v1.0同期发布。

《双重记忆》(本刊译作《双重记忆 异色代码》)是一款推理冒险型的游戏，游戏活用NDS的独特机能，利用麦克风和触摸屏等去解决一个又一个的谜题，给玩家与以不同以往文字类冒险游戏的全新感觉，而作为一款AVG，文字对游戏进程起着至关重要的作用，因此本作的汉化可谓众望所归。

据发布者飞云介绍，此游戏从4月份开始汉化，制作人员包括破解：飞云，翻译：LOG，测试：Pluto，特别感谢：水瓶座、罗伊SD。尤其在小组成员LOG的辛苦翻译下，历经1个多月终于完成了。如果发现BUG，请至小组论坛(http://bbs.tgbus.com/forumdisplay.php?fid=11)反映。

《怪物猎人 携带版》繁体中文版V1.0



6月3日，经过两个多月的不懈努力，《怪物猎人 携带版》的汉化工作终于大功告成。汉化者说，由CNGBA与PSP部落联合进行汉化的《怪物猎人P》终于完成了，首先感谢大家两个月来以来的支持。两个月里他们体会到了作为一个汉化工作者的勤劳、开心、烦恼等种种事情，也受到了一些人不理解的目光，但是很高兴他们坚持了下来，并



且顺利地推出了完全补丁，这里面的经历也只有自己能体会了。希望大家能满意他们的工作，并继续给予支持。

目前发布的中文包内容有“补丁包”(包括说明文档、补丁程序、MHP繁体中文版封面、中日文对照表)，还多了“MHP繁体中文版ISO”的镜像包两种。

另外，游戏里一些语气助词比如“啊、呵、喵”等，因为字库中没有这些字，所以用比较像的字进行了代替，比如“喵＝苗”，所以如果发现错别字等也可能是这个原因。同时语句的分行因为地址的关系，也可能会有些奇怪，这些问题可能目前还无法有效地解决，所以大家挑BUG的时候就不必把这些算进去了。当然，如果有影响游戏的严重BUG，汉化者也诚邀大家前往CNGBA论坛的这个地址http://www.cngba.com/thread-16039155-1-1.html提出。最后，发布者再次感谢爱在天涯(程序)、毛毛(翻译)、小陈(翻译)、Bill_22(其他)等奋战在一线的汉化者为广大PSP玩家带来的汉化作品。同时也对中国掌机地带(www.cngba.com)、PSP部落(www.pspper.com)两家网站和dinodino(测试)、JIAFF◎辉(程序)、天蓝(翻译)、b700(美工)等热心玩友对该作汉化的大力帮助表示感谢。

《脑力锻炼》初图汉化版

读·写·计算
脑力锻炼
Nintendo
川岛隆太

6月7日，实验小白鼠，也就是TGB汉化工作室组长yeyezai在他的个人BLOG(http://yeyezai.studa.cn/)中放出了在日本备受欢迎的超人气热卖NDS作品《脑力锻炼》的初图版汉化补丁。目前已经汉化了开始的一些图片，因为模拟器无法存档，后面的也就没法继续进行了。目前汉化版的完成度相当低，而对于yeyezai来说，目前图片还不是最大的问题，倒是文本还不确定，因为他暂时没NDS主机，也没法测试。所以有NDS主机的朋友，如果有条件的话，可以拍些图下来给汉化者参考一下，详情可以登陆到yeyezai的BLOG上关注。

《RPG制造》汉化补丁



EZ论坛(http://bbs.emu-zone.org/newbbs/)注册会员rbTALES于6月10日代替汉化者“林拓”，在“游戏汉化区”发布了GBA上另类游戏《RPG制造》的汉化补丁，据称这是作者接触汉化后的第一次尝试。他谦虚地说这是磕磕绊绊弄出来的，还有相当多的不足，也希望大家能用它制造自己心中的世界。另外，内置游戏和示例游戏的情节依然是日文。目前非剧情文本汉了85%，图片文本汉化了95%。

游戏是作者从去年12月开始汉化的，掐指一算已经半年有余，除了感谢辛苦的工作的林拓，汉化者本人还感谢了吉朔、戴峰、幻想、tales以及“汉化新人基地”和“游戏汉化乐团”两个QQ群半年来给予的帮助。

另外发布者特别提醒如果是在模拟器上玩这个游戏，请务必使用“选项-模拟设置-存储类型-FLASK 64K”进行游戏。烧录到卡带中能正常游戏和存档，有提示“存档损坏”是正常现象，按过就可以了，不会有影响。

如果大家对游戏有意见想法或是牢骚可以通过以下三种方式反馈：到EZ论坛补丁发布帖跟帖、发送Email到lintuo1001@163.com或加QQ群10280931。

《牧场物语 精灵的驿站》1.0汉化测试版



大家盼望许久的NDS游戏《牧场物语 精灵的驿站》终于在6月10日这天发布，虽然此前汉化负责人之一的罗伊SD曾经宣布游戏会在6月15日发布，但是鉴于玩家的热情以及高考的结束等原因，游戏被提前发布。

本汉化游戏由NDSBBS论坛(http://www.ndsbbs.com)和Mobile汉化组(http://mobile.bnxc.com/)联合汉化，目前的游戏还只是测试版，所以错误也是在所难免，信件、新闻以及部分精灵的CH(频道)为乱码，但不至于影响游戏进行。Mobile汉化组方面承诺，这些问题将在7月底得到解决，另外截稿前得到的消息是正式版将于7月28日发布。



笔者上手测试后，发现游戏的汉化程度尚可接受，除了电视中的信息以及部分说明尚是蝌蚪文外，其他游戏中重要的对话、剧情交代已经汉化得十分完善了，有条件的玩家不妨一试。需要游戏的朋友可以前往http://www.ndsbbs.com/read.php?tid=52332这个地址下载已经打好补丁的ROM。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES

掌机黄金眼

最近并没有什么让人特别振奋的大作出现，PSP和NDS平台的作品都比较平淡。《真名法典》曾号称"韩国神作"，移植到PSP后虽然在系统上进一步得到完善，但是恐怖的读盘速度令游戏流畅度大减。而NDS方面的值得一提的只有《降魔灵符传 伊津奈》，虽然游戏画面比较简陋，但可玩性颇高，加上难度也不是很高，无论是不是"迷宫饭"这次都可尝试。

POCKETGAMES

真名法典 携带版

マグナカルタ ポータブル

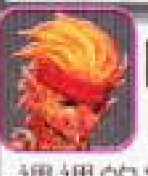
UMD■Banpresto/Softmax■RPG■2006年5月25日■1人■无对应周边■320KB



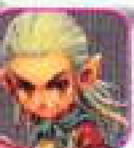
PSP

画面 / 音效 / 系统

读盘恐怖度 ★★★★★★★★★☆



雷伊 又是一款移植作品，不过相对于其他赤裸裸的"冷饭"来说还算稍有诚意。除了给男女主角加入了新的服饰以外，还增加了精美的画廊模式可供随时观看。本作在移动方式、战斗细节等一些方面进行了改良，使游戏在整体上比PS2版来得更加体贴。游戏的读盘速度还是一如既往的恐怖，再加上游戏节奏本来就非常慢，因此要想通关比较考验耐力。 推荐



铭风 本作移植自PS2同名作品，战斗系统变得十分体贴，迷宫中的两种移动方式都做了调整，免除了遇敌后被偷袭的郁闷情况。此外在"修罗"攻击模式下，就算按键错误，也不会判定你伤害为零了。本作的游戏感觉相比原作并不逊色，除了画面变为了16：9外，在音乐等方面没有缩水。新增的换装系统和画廊模式也让你体会到区别于PS2版的感觉。



胧月 韩国公司制作的这款游戏启用了多位日本一线声优，如果没有那漫长到令人抓狂的读盘时间，本作可谓RPG中的上佳之作。尽管开篇颇为平淡，但随着流程的推进，跌宕起伏的剧情会让人有欲罢不能的感觉。游戏的战斗方式比较新颖，有些必杀技的发动也较有难度，初上手可能会有些不习惯。掌握"罗刹"和"夜叉"之后会让战斗的乐趣更进一层。

古墓丽影 传奇

Tomb Raider: Legend

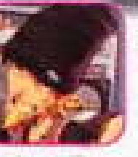
UMD■Eldos■AVG■2006年6月9日■1人■无对应周边■800KB



PSP

画面 / 音效 / 系统

经典还原度 ★★★★★★★★★☆



软饼干 游戏最大的变化便是劳拉变样了，比以前好看了，动作变得更为丰富，装备也越来越先进了。游戏充分发挥了PSP的机能，但是角色移动会有残影也是很无奈的事。游戏剧情比较科幻一点，也算可圈可点。战斗难度偏低，倒是解谜部分比较有挑战性。流程不长但流畅度高，让人意犹未尽。如果非要说本作存在最大的缺陷的话，那就是视角问题依旧很严重。 推荐



LIKY 作为一款移植游戏，虽然游戏的画面达不到PC版或者家用机版的水准，但实际表现还是相当优秀，画面很干净亮丽，不过帧数方面还是有点不足，视点转换时有点头晕。操作方面略显复杂，需要一段时间熟悉。劳拉的动作非常潇洒，能够在掌机上看到如此真实而又性感的劳拉已经让人心动了，更何况本作的舞台设计也可圈可点，可玩性较高。



马修 老牌的冒险家劳拉终于来到PSP上了，第一感觉就是画面比想像中好出来许多，劳拉大姐看起来也顺眼不少。作为AVG，本作的解谜部分可以说是相当精彩，不过战斗却略显平淡，总觉得战斗方面厂商似乎不够用心。游戏的剧情也还算可以，游戏的音效也让人满意。不过游戏的流程有点短，而且游戏的残影问题也比较严重，有时甚至会影响到玩家的游戏兴致。 推荐



降魔灵符传 伊津奈

降魔灵符伝 イヅナ

卡片（256M）■Success■RPG■2006年6月8日■1人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面 音效 系统

角色可爱度 ★★★★★★★☆☆☆



LIKY 作为一款"不可思议迷宫"类游戏，本作在保留该类游戏基本系统的基础上，加入了"灵符"这一特色要素，如何正确地烧制灵符，打造最强的武器和防具是游戏的魅力所在。游戏的画面谈不上精美，但是风格比较清新，角色形象也比较可爱，对话时偶尔也会听到一两句人语，让人很有投入感。音乐也算是一大亮点，充满古朴的和风气息。 推荐



铭风 日式风味浓厚的RPG，以"不可思议迷宫"为主要游戏系统。相比其他的同类型游戏，本作在战略性上比较欠缺。伊津奈在进入迷宫时是保留等级的，大部分的战斗靠硬拼就可以了。通过灵符还可强化武器性能，如果你有了强力武器的话更是可在迷宫内横扫四方。本作中灵符数量十分多，不过同伴系统比较鸡肋，因为不能一直带着同伴前进。



海文 女忍的迷宫游戏！超萌的游戏封面和人设，可惜真实的游戏画面比较简陋，女忍也变得没啥看头。不过游戏的音乐确实别有一番风味，古色古香。而本作最大的魅力还是"不可思议的迷宫"，自动生成的迷宫令游戏百玩不厌，层层推进的游戏剧情更是需要细心地把玩才能品味出游戏的内涵。因为主角可以保留等级，所以游戏难度也没那么变态了。 推荐

疯狂触摸

まわしてつなげるタッチパニック

卡片（128 M）■Nintendo■ETC■2006年5月25日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能



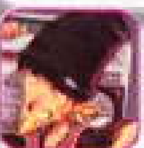
NDS

画面 音效 系统

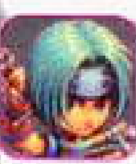
休闲娱乐度 ★★★★★★★☆☆☆



海文 现在这个时代的游戏的主题是简单、轻松、休闲。而《疯狂触摸》就是这样一款适合上班一族和学生在工作学习之余玩个几分钟的游戏，能够有效缓解压力和疲劳。利用触控笔将画面上的版块连成一线，让小球能够顺利抵达终点的小游戏，有点类似当年的《接水管》。不过这种游戏并不适合每个人，习惯了大制作大场面的玩家可能会觉得这游戏太小儿科。



软饼干 似乎此类利用触摸屏功能来玩的小游戏在NDS上十分吃香。本作的创意还是很不错的，不需要什么复杂的操作，总体难度也不是很高，很适合在休闲时间内拿出来锻炼一下脑子。不过这类游戏的通病便是玩上一段时间后就很难再提起兴趣，本作也不例外。只要熟练掌握技巧后再玩本作就会显得很无味，失去了继续玩下去的动力，只能沦为大餐前的开胃小菜。



马烙 一般来说，只要有创意，这种以"触摸"为主题的游戏在NDS就都能获得不错的评价，来自于经典小游戏《接水管》的本作也算是其中不错的作品之一。操作刻有轨道的木板，将轨道铺好把小球引领至终点——这样的玩法听起来简单，但游戏中还是颇有紧张感的。作为典型的大众向休闲游戏，用少许的闲暇时间来玩玩本作，也是种不错的休息。

汉字候鸟

汉字の渡り鸟

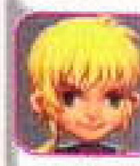
卡片（128M）■Success■ACT■2006年6月1日■1人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面 音效 系统

对日语水平的要求程度 ★★★★★★★★★★

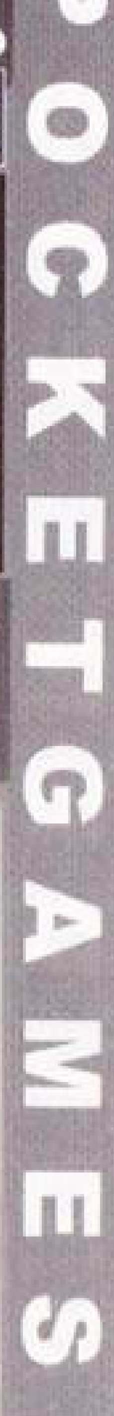


胧月 大部分的国内玩家基本可以直接无视本作。游戏的人物也好、游戏画面也好，都让人觉得这应该是个不折不扣的FPS，不过一旦实际游戏，就会被其"专业"程度吓个不轻。如果玩家只是区区的日语一级，基本会被这个游戏直接秒杀。大量脱离日常生活的词汇、谚语、熟语要求玩家必须受过正统又体系化的日本文化教育才行，不向普通玩家推荐。



LIKY 不知道可不可以算是"史上最难为国内玩家的游戏"，不通日语的玩家根本无法体会到本作的乐趣所在，而即使有一定日语水平的人，也会被它搞得焦头烂额，通关近乎是一个奢侈的目标。初始关卡还是比较简单的汉字注音，后面关卡中更多专业词汇使得玩家必须半玩半猜。游戏对应的触摸屏功能也对玩家的书写规范要求较高，总之是不太具有亲和力的游戏。

雷伊 在发售前对游戏独特的风格非常感兴趣，但实际玩到后才发现这款游戏实在是让人抓狂。拼成语、找出错误的成语、看假名猜部首、选择反义词……游戏的内容倒是相当丰富，但在难度方面却非常高，即使是国内有着相当日语水平的玩家也难以驾驭这样的游戏。一句话，游戏的风格和创意非常不错，但不适合国内玩家，除非你对自己的日语非常自信。





文 胧月

黄金眼 REVIEW

异度传说 I・II

◆Namco◆ゼノサーガ I・II◆RPG◆2006年3月30日

◆1人◆无对应周边◆512Mb◆4800日元

◆推荐玩家年龄：12岁以上◆日版

黄金眼评分 24

Xenosaga I・II

光晕

对于"Xeno"这四个字母起始的几部作品，过多的赞誉似乎是无聊的举动。玩过4年的人可能还是搞不懂这游戏到底说的是什么，"游戏何必要弄得这么复杂呢？"诚然，它是一个即使被汉化，玩家也未必可以明白的游戏。长达一万年的庞大的世界构架，错综复杂的人物关系、丝丝入扣、繁而不乱的故事情节，各种来自圣经、神学、心理学的暗示——这的确不是一部拥有亲和力的作品，不过毋庸置疑，它是优秀的。甚至在国内的一些核心玩家圈子中，"神作"这两个字就特指了"《异度》系列"。《异度传说》作为《异度装甲》的前传性质作品，其三代也不出众人意料地将于今年继续在PS2平台登陆并为系列画上句号，在这之前，NDS版的本作也提前跟广大玩家见面了。所有《异度》拥趸和拥有NDS的RPG爱好者无不期待着它的表现，掌机上的"神作"，究竟会是怎样的？

实际表现

如果你是一个剧情派玩家，本作不会让你失望；如果你喜欢体验战斗的乐趣，那么本作同样可以满足你。游戏中的所有图片均交给TV版动画的制作组负责绘制，总体效果介于PS2版的一代和二代之间，不过不失。间或闪过的几秒钟CG逼近原作，可依然不能使得游戏看起来大气。战斗系统中保留了BOOST的发动和事件盘的转动，在基本沿袭一代的基础上新增加了领域系统，这也给了玩家更多的发挥空间。人物的升级、技能点的分配、必杀技的设定和强化都是本作出彩之处。

"神作"之绊

所谓的"绊"有两层含义：其一是纽带，其二是羁绊。



作为一款复刻，游戏完整包含了前两代的剧情，主要登场人物也并没有任何删减。可以说，对于"《异度传说》系列"这样剧情连接紧密的RPG而言，这样一款浓缩型的"剧本游戏"正好弥补了四年的时间跨度，为正统第三代起到很好的预热作用。

然而，以上阐述的积极作用似乎是狭隘的一厢情愿。更多NDS玩家希望玩到的是一款真正符合"异度"名号的精良RPG，而不是阅读堆砌在一起的复杂文字。复刻游戏不可避免地会被玩家拿来和原作进行对比，理智一点的玩家考虑到平台因素，自然会对动画的删减、语音的缩水、画面的简陋给予谅解。那么除了这些，本作的表现就真的很好了吗？我们来看一下游戏的通关时间：15小时。没错，的确是15小时。一代用来开启各种要素的隐藏房间没有了，二代中的G 2 PATH任务也没有了，迷宫也基本上被简化为"华山一条路"，就连原作中一些可参与的流程也以完全文字的方式草草交待。这就不得不让人怀疑厂商的制作态度了——不是不让你缩水，而是你委实缩得让我们心寒。

To be continued

首周不到2万本的销量狠狠地打击了厂商那20万份的雄心壮志，对于这款制作上存在种种问题的游戏来说，可谓自业自得。游戏穿版之后出现的"To be continued"似乎向我们暗示《异度传说》将在NDS上延续下去，如果厂商真的有此初衷，那么笔者诚恳希望不会因此而改变态度，也希望后续作品能够在创意的平台上继续"革命"。

文 软饼干



世界摩托精英汇聚，知名摩托车竞速游戏即将登陆PSP平台！

本作将完美再现世界顶级摩托赛事——"世界摩托车大奖赛(MotoGP)"，真实还原这项大型赛事中的所有精彩内容。游戏制作公司目前正在全力调整和完善这款游戏，到8月中旬就能与广大掌机玩家们见面啦！

摩托GP
MotoGP
◆Bandai Namco Games◆RAC◆预定2006年8月24日◆日版
◆1～8人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

急速战车驰骋赛场，追风骑士再创佳绩！

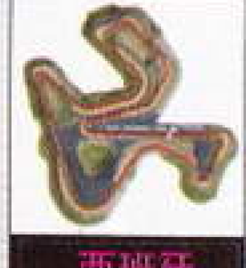
PSP版《MotoGP》根据2005年度"世界摩托车大奖赛"的最终成绩与排名为基础，在2005年度"世界摩托车大奖赛"中的著名车手以及那些性能优良的战车将收编入本作，曾在各分站赛中表现出色的32名替补车手也将同样收录进本作中。



▼2005年度冠军瓦伦蒂诺·罗西(Valentino Rossi)和他战车YAMAHA YZR-M1。

8条国际人气赛道，展现你高超技巧的舞台！

游戏中的8条赛道是2005年国际汽车大奖赛中人气最高的8条赛道。和系列其他作品一样，本作的赛道也是由游戏开发人员经过实地测量所获得详细数据后进行制作，把最真实的环境地貌展现给玩家。



西班牙
Jerez 4423米



葡萄牙
Estoril 4182米



意大利
Mugello 5245米



加泰罗尼亚
Catalunya 4727米



英国
Donington 4023米



德国
Sachsenring 3704米



捷克
Brno 5403米



巴伦西亚
Valencia 4005米

游戏模式大公开！

Arcade 街机模式

玩家可以自由设定各种比赛参数，比如难度、车辆、比赛圈数等。设定完毕后便可以在8条赛道中选择一条进行比赛。PSP版《MotoGP》中的难易度将会在原本"简单"、"普通"以及"困难"的基础上，在满足特定条件后还能开启"极难"难度。

充满魄力的画面

不亚于PS2版的画面

Season 季赛模式

玩家可以选择现实中真实存在的摩托骑士，来参加2005年"世界摩托车大奖赛"的系列赛事，与其他以实名方式登场的世界顶级摩托车同台竞技，并以拿到年度冠军为最终目标。



高手过招

1ON1 单挑模式

需要满足一定条件后才能开启的模式，也是很具有挑战性的一个模式。在对难度、车辆以及赛道进行设定后，玩家便可以选择你想要挑战的世界著名车手，来进行无任何打扰的一对一的比赛。



主视点画面

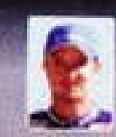
Rewards、Option 设定调整模式

对各模式的挑战内容以及达成情况进行确认的模式，但达成挑战目标时还可以获得相应的奖励，奖励分为车手的照片、影像、隐藏要素等。在这里可以对操作、画面等进行设定，还可以对头盔等进行调整。

开启隐藏车辆

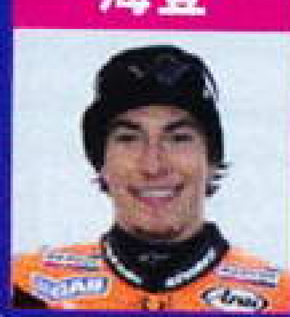



性能各异的摩托头盔

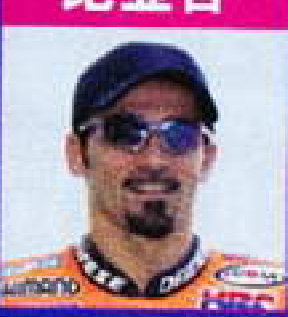



开启隐藏车手

国际著名赛手实名登陆

海登



比亚吉



罗西

Time Trial 计时赛模式

纯粹考验玩家速度的模式，在单一赛道中以最短时间完成比赛，尽情得在赛道中狂飙吧。不要以为很简单哦，与高手的差距可能就是那么零点几秒钟。



摔车啦！

Multiplayer 多人联机模式

通过PSP无线联机功能来进行通信对战的模式，最大联机人数为8人，根据人数需要同等数量的PSP主机和软件。



各角度回放

天外魔境 第四の黙示録
The Apocalypse IV

见习猎人雷神跟随师傅来到了新奥尔良。
那是一个将孩子们隔离在栅栏之内的神秘街道……
在那里，有一座被称为“伊甸之火”的祭坛。
伊甸之火作为和平的象征，
用它圣洁的光芒照耀着整个美国。
但是最近数年，其周围的魔物却开始不断增加。
同时，也出现了伊甸之火自身就是产生魔物的源头的传闻……

文 雷伊

1983年新奥尔良，故事由此开始！

天外魔境 第四默示录
天外魔境 第四の黙示录
◆Hudson◆RPG◆预定2006年7月13日◆日版
◆1人◆704KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄 PSP

由广井王子监制的“《天外魔境》系列”一直以其浓厚的东方风情吸引着不少RPG爱好者，不过在整个系列中，却有一款异色作品并不是以传说中的日邦格为舞台的，那就是1997年在土星上登场、故事发生在美国的《天外魔境 第四默示录》。在《天外Ⅰ》和《天外Ⅱ》分别在Xbox360和NDS上进行重制和移植后，Hudson又将在今年夏天把这款《第四默示录》进行强化后搬上PSP平台，想要重温昔日RPG名作的玩家可千万不要错过了这个大好机会。

火之勇者们的冒险活剧将在美洲大陆拉开帷幕！

游戏的舞台

和系列其他作品不同，本作的故事是发生在美洲大陆的。游戏中虽然基本上都是些原创的地名，不过采用实名登场的地点也不在少数，如阿拉斯加、德克萨斯等等，玩家可以随处感受到浓厚的西部风情。

主要登场人物

雷神 RIZING

CV：关 智一

本作的主人公，16岁的少年。虽然平时看上去很安静，但却是位非常具有斗志的魔物猎人。左肩持有“火之纹章”。

梦见 YUMEMI

CV：樱井 智

雷神的青梅竹马，12岁的可爱少女。性格非常温和，经常给周围的人以温暖的感觉。她的梦境是游戏的关键所在。



魄力满点的战斗

丰富的动画一直是"《天外魔境》系列"的一个卖点，在《第四默示录》中，这一系列传统得到了更为充分的体现。本作中的战斗采用了主观视点的表现形式，对敌方角色的刻画非常细致，敌人在攻击、回避、受到伤害时的动作和表情都会用精美的动画来表现。另外，由于PSP的宽屏显示，战斗中的视角将更加宽阔，而玩家所感受到的魄力也将进一步提高。





禅刚
ZENGO
CV：中岛聪彦

梦想成为武士的美国人。原本在东部的乡下经营肉店，但为了实现自己的梦想，却抛下了家人，踏上了追求剑术之旅。

新动画



本作中的动画都是经过重新制作的。虽然游戏本篇的动画在内容方面和原来的土星版没什么区别，不过由于采用了最新的动画技术，因此动画的精美程度和流畅程度都比原来的土星版更高。当然，游戏也会追加只有PSP版才出现的全新动画。



ACE
CV：山口胜平

平时只是个18岁的软弱保安查理·阿普斯，但只要一带上面具就会化身为好色的美国英雄"ACE"。

新剧情

目前已经确定的是，在进入最终迷宫前，会加入与禅刚、ACE等人相关的感人剧情。据Hudson官方表示，在加入了新剧情后，游戏的总体游戏时间将达到60小时左右，给人的感觉会非常充实。

新角色



▶从对话中基本可以确定这位金发女子就是禅刚的妻子。

为了使新加入的剧情更加饱满，在这些新剧情中还将会有新角色出现。目前官方已经公布的新角色一共有两名，虽然现阶段详细情况还不太明朗，不过从画面中我们似乎可以发现她们似乎都和禅刚有着某种联系……



▲与禅刚进行单挑的女性魔物，看起来非常彪悍。



夕能
YOUNO
CV：笠原弘子

"赤之民"的女战士，在西雅图出生并长大。虽然曾经是"三战士"的其中一人，却为自己身上的"火之纹章"烦恼不已。

BLEACH ブリーチ ヒート・ザ・ソウル3

文 铭风

《死神BLEACH》又和大家见面了，SCE在PSP上推出的"《灵魂升温》系列"的第三作即将和大家见面。相比前两作，本作在出场人数上又达到了一个新的高度，一共有33人。而游戏的系统也大幅度加强了，让战斗丰富多变。

死神BLEACH 灵魂升温3
BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～
◆SCE◆FTG◆预定2006年7月20日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

众多新增系统，让战斗更加有趣

灵压冲刺

在连按两次□键后，你控制的角色便会消耗一定的灵压，然后快速地冲向对方。此时身边会有一层防护罩，如果对手此时对你放飞行道具的话会被弹开。而如果战斗双方同时使用灵压冲刺的话，两人撞到一起后便会像《侍魂》一样进行拼刀，要靠按键的次数来决定谁能胜过对手。





觉醒状态

本作每个角色的超必杀技依然威力强大且效果华丽，平常只要消耗了一定量的灵压后，就可以发出来了。而在本作中，当你体力槽只有一条，且减少到红血状态时，就能够使角色进入"觉醒状态"，进入该状态后，角色会有着众多有利效果；首先是解放灵压的范围更广了，其实灵压槽的消耗也更少了，然后就是能防御对手的攻击了。虽然条件苛刻，但有机会进入觉醒状态的话就不要犹豫了。

团体战

团体战是《灵魂升温3》中新增的战斗系统。这个系统在基本战斗方面和前两作的1对1没什么差别，不过除了主要的操纵角色之外，还可以拥有一到三个搭档来共同战斗。战斗中，你选择的搭档会在屏幕上方显示出来，血槽下面就是搭档槽了，当你积累了一定量的搭档槽后，就可召唤搭档来施放技能或替你添加各种属性。不同的角色用做搭档的能力是不同的，根据角色的战斗方式来选择合适的搭档吧。





众多新登场人物



相比系统上的变化，本作在出场角色数量上的变化让人大吃一惊，一下子暴增到了33人。除了众多尸魂界的队长外，还有很多是我们熟悉角色的万解形态，可说原作中的人一个都不漏。作为尸魂界的完结篇，本作还是很有收藏价值的。



碎蜂

护廷十三队二番队队长，是隐秘机动部队的总司令官。虽然表面上是个柔弱女生，但战斗时能够发挥出你所想象不到的战斗力。



蓝染

护廷十三队五番队队长，冷静沉着。表面上被某人所暗杀，让尸魂界陷入混乱之中，但却是引发所有事件的元凶。



松本 乱菊

护廷十三队十番队副队长，拥有美丽的外表和爽朗的性格，战斗能力也十分强，和三番队队长是幼时的好友。



更木剑八

护廷十三队十一番队队长，是个能从战斗中获得无上快乐的男子。戴在脸上的眼袋是为了限制自己的灵力。



涅 マユリ

护廷十三队十二番队队长，兴趣是进行生体研究。性格上冷酷无情，为了达到目的而不择手段。



阿散井 恋次

为了救出露琪亚而努力锻炼自己，发挥出了斩魄刀的真正力量。万解的名称是"狒狒王"，是个由众多骨头构成的巨大蛇形刀。



黑崎 一护

万解形态的黑崎一护，万解的名称是"天锁斩月"。发动后黑崎身着黑色装束，而原先的大形斩魄刀也浓缩成了黑色直刀，让黑崎能够进行高速战斗。

日番谷 冬狮郎

护廷十三队十番队队长，万解形态"大红莲冰轮丸"发动后全身被冰块所包围，而冰块延伸后形成了巨大的羽翼，拥有将周围都冻结的超强灵力。

石田 雨龙

身分是灭却师，为了替师傅报仇而使用了散灵手套，拥有强大的灵子收束能力，不过代价却是战斗过后会丧失灭却师的力量。

文 铭风

ぼくのなつやすみ® ポータブル
ムシムシ博士とてっぺん山の秘密!!

我的暑假 携带版
ぼくのなつやすみ
◆SCE◆AVG◆预定2006年6月29日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
PSP
相关报道 Vol.38 P25

《我的暑假》这款作品除了能让玩家体验到多种有趣的活动外，还能欣赏到美丽的景色。游戏中无论是叔叔的房子还是房子外山间的各个场景，都十分美丽，并透着浓厚的乡间风味，让你在游戏时更加投入。

叔叔家——日本风味的特色房屋

起居室





十分宽阔的大厅，是平常大家的休息场所。内部可以看到餐桌和椅子，一日三餐都要在那里解决。右边是楼梯，能够上到2楼。2楼是主角暂时居住的房间。

婶婶的晚餐





每天傍晚，主角要回到叔叔家来吃晚餐，填饱肚子。在吃饭时众人会各自说出今天所经历的事情，让饭局更加热闹。而吃饭过后，主角还可询问留在厨房的婶婶一些事情，如怎样才能捉到虫，还可以从婶婶身后的冰箱里获得饮料。

后门



房间内侧，从后门能由厨房直接来到房间外。在门边是储物室，在里面能够获得一些推动故事发展的关键道具。

玄关

经常使用的出入口，由于进入房间前要脱鞋，所以鞋箱是必不可少的。这里还有悬挂衣帽的衣架，挂着的白色帽子会是谁的呢？

工房



叔叔是一名陶艺家。在庭院中有着自己的工房，里面摆放着他制作的东西。我们的主角在初次进入时，对此十分感兴趣。

山间——景色优美的大自然

田地

叔叔和婶婶会在这里培育农作物。和他们对话，有可能会叫你帮忙收获，成功帮忙的话会被夸奖哦。

地藏菩萨

能够对玩家的命运进行占卜的不可思议的石像。触碰菩萨的头部后，根据三个菩萨头部的倒向来确定你今天的运气是吉是凶。

秘密基地



由不知名人物创建的秘密基地。在合适的时间来的话会遇到一些小孩子，这是交朋友的好机会。

附近的河川



进入森林内部的必经之路，不过现在由于河川上的桥被损坏而暂时不能通过。

做早操



在每天早上，主角都会被公鸡的鸣叫所吵醒，然后一家人就会在庭院里做早操。做完早操后婶婶会在主角的出勤卡上盖上印章。在游戏中，有时候会发生让你晚上太晚睡觉导致第二天不能早起做操的事件，这样可就获得不了全勤了。

暑假作业



主角是一名小学生，所以在暑假期间是要做作业的。在婶婶的帮助下，主角获得了观察牵牛花成长的机会，你要每天帮牵牛花浇水，并记录它的生长情况；此外在你捉到昆虫后，也能将其制作成标本，可用作自由研究的材料。

▶每天结束后主角都会根据当天的活动情况绘制日记。





◀▲调查水管就能放水浇花了。只有坚持每天浇水，才能让牵牛花顺利成长。



日本著名小说《勇敢的故事》是一部奇幻风格的文学作品，在剧场版将于7月8日公映的同时，其改编游戏也在PS2、PSP和NDS三个平台上全面开花。今天为大家介绍的便是PSP版的《新的旅人》。本作是一款极为正统的RPG，在保留原作世界观的基础上采用了原创剧情来叙述故事。而本作的人设担当则是同样为《街霸》做过人设的著名画师安田朗，笔下的人物很容易地就能把我们带进那充满幻想色彩的奇异世界。

ブレイブ ストーリー



文 胧月

勇敢的故事 新的旅人
ブレイブ ストーリー 新たなる旅人
◆SCEJ◆RPG◆预定2006年7月6日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄 PSP

原创角色公开！

主人公
种族：旅人

为了拯救青梅竹马的少女而从现世来到了幻界，他的爱好则是和玩家一样，喜欢游戏。

索格雷斯
种族：水人族

水人族的优秀战士。在经历丧妻之痛后，将4岁的儿子抚养长大并对其进行严格的训练。虽然表面看去是个可怕的家伙，不过出人意料地是一个多愁善感的人。

尤诺
种族：猫族

猫族的弓箭猎手，和经营旅店的双亲一起生活。某日在遭到怪物袭击时被主人公救下，从此加入旅行。

原作中将会登场的角色

亘
种族：旅人

作为勇者而言只能得到35分的他只是一个初级旅人，而现世中的他正面临父母的离婚风波。为了改变自己的命运，他来到幻界寻找那传说中的5块宝玉。

美娜
种族：猫族

幻界中亘的伙伴之一，是猫族的曲艺师。似乎对亘抱有好感。

基·基玛
种族：水人族

水人族的战士，长相酷似蜥蜴的家伙。不经意地就加入了亘的队伍之中。

Brave Power

作为战斗中的核心系统——勇气能量，相当于RPG里的MP，在本作中以BP(Brave Power)表示。BP可以用来发动“勇技”和“绊勇技”，这些技巧除了本身就是强力的攻击外，还附带着各种其他效果。



勇气能量 Brave Power

攻击敌人就可以蓄积该槽，给予敌人的伤害值越高，该槽蓄积得也就越快。

连击数 Brave Count

在对敌人实行连续打击时，连击数也会随之上升。而该数值上升的好处就是可以让勇气能量的蓄积变快。

勇技

随着角色等级提升而能够习得的技能。等级越高，角色掌握的勇技就会越多。这些勇技除了攻击系外，还有回复系和辅助系等。

主人公 三段突



跟某位著名历史人物习得的剑技，效果是对敌方单体进行的三段攻击，是比较初级的勇技。

索格雷斯 唐竹割



唐竹割在日本剑技中是对敌人头顶进行打击的经典招式，这种招式也的确很适合威猛的索格雷斯。而100%的打出会心一击也是该勇技的最大特点。



尤诺 狙击之箭

也是初期的勇技，发动时会对尤诺进行特写，并且也必定可以打出会心一击。

绊勇技

“绊”在此理解为“友情”，随着战斗的进行，我方同伴之间的友情会慢慢加深，这时就有机会习得绊勇技了。绊勇技必须要两名或者三名角色协力方可发动，不同的同伴组合出来的绊勇技也不一样。

主人公&尤诺 第一次共同作业

双人绊勇技



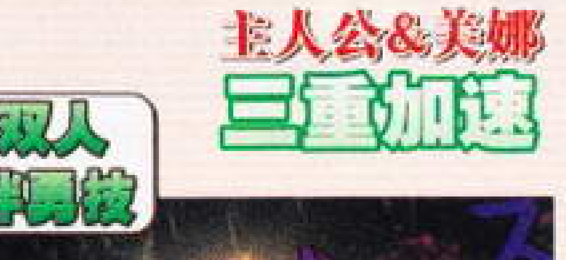
效果是从单个敌人身上盗取道具同时让敌人胆怯，并且可以给予一定伤害，可以说是一举多得的技巧。

主人公&索格雷斯
旅人之运
双人绊勇技

让两人的魔法抗性增强。



主人公&美娜
三重加速





对敌方全体进行打击并且能够取消敌人的动作，演出效果很是华丽。

主人公&巨&美娜
迷你迷你超特急
三人绊勇技

小孩三人组施放的攻击勇技，给予敌全体会心一击的伤害。

主人公&巨
我们是勇者？
双人绊勇技

让两人的士气上升，攻击力随之提高。

主人公&基·基玛
三枚降



给予敌人全体打击，对水属性的敌人效果尤为明显。

主人公&尤诺&索格雷斯
水人渔

以大水封锁住敌人的行动，并且给予对方全体水属性的攻击。



紧张刺激的战斗

本作中的敌人存在着“惊暴化”的设定。即，只要在战斗中满足了一定条件，怪物就会发生变异，成为巨大化的强悍对手。而它的战斗力也会大幅度提升，由杂鱼一跃成为BOSS级角色。将其打倒可以获得大把的经验值，并有机会得到稀有道具。游戏设计得比较体贴，当敌人惊暴化之后，如果玩家选择“逃跑”，也是100%可以逃掉的，打或不打完全是玩家的自由。

即便是杂鱼也不可掉以轻心哦！



▲每个敌人惊暴化的条件都是不一样的，找出这些条件也是游戏的乐趣之一。

▶瞬间变大的敌人会非常难对付。

“《恐惧杀手》系列”作为曾经辉煌过的PC动作游戏系列，其在国外的知名度一点也不差于大名鼎鼎的《DOOM3》。由于制作公司一心想往多平台方向发展，该系列如今又转战家用机和掌机平台。除了计划推出PC、Xbox和PS2版外，PSP版的《恐惧杀手 地狱大战》也在今年的E3游戏展上正式公布了。

文 软饼干

恐惧杀手 地狱大战
Painkiller：Hell Wars
◆DreamCatcher◆FPS◆预定2006年11月◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

游戏剧情

在PC版的前几作中，讲述男主角丹尼尔·加纳（Daniel Garner），这名普通人类在一次交通意外中死于非命。但是其天堂没去成，反而被困在天堂与地狱之间的混沌地带中。正在这时候，一场大战开始了，天堂军与地狱军团展开了惊天地泣鬼神的激战。丹尼尔为了早日摆脱现状，被迫加入了天堂军，卷进了大战的洪流中。

接受天堂召唤，地狱“鬼见愁”再显神威！



从公布的游戏的图片来看，好像还不是PSP版16：9的游戏画面，但游戏画质确实非常高，3D建模精细，光源效果优良。游戏场景似乎要比其他FPS游戏宽广一些，所营造出来的纵深感非常强烈。



让人不寒而栗的刺魔

游戏设定图，地狱坦克？

游戏并没有在剧情设计上下太多工夫，游戏中的大部分时候内，玩家都将在炼狱中行动，在这光怪陆离的世界中慢慢探索。在探索的过程中，有75种造型各异的地狱魔兽挡在你面前。对付这些穷凶极恶的怪兽的法宝就是玩家手中威力强大的各类武器，这些武器能帮助你轻易干掉各种敌人。

PSP版的本作，名称虽然与家用机版的一样，但实际上游戏内容并不是完全相同的，本作关卡经过全新设计，并非只是PC版的简单移植。在单人模式中，玩家还能控制另外一名新角色。作为来自PC平台的游戏，本作当然也少不了多人模式，具体细节暂时还未公开。

枪与玫瑰！重现美国西部风情，体验西部牛仔生活！

文 软饼干

COMING THIS FALL ★ON PSP★ GUN SHOWDOWN

《荒野神枪》是一部具有浓厚美国西部风格的动作射击类游戏，其家用机版在2005年就已经推出。作为Activision全力打造的游戏品牌，其家用机版一经上市便凭借着独特风格而获得了不错的评价，不过游戏销量却没能令人满意。目前，Activision公司宣布，今年年底将在PSP平台上推出《荒野神枪》的移植版，PSP版《荒野神枪》正式命名为《荒野神枪 摊牌(Gun Showdown)》。如果你对西部牛仔感兴趣的话，那本作绝对不会让你失望。

荒野神枪 摊牌
Gun Showdown
◆Activision◆ACT◆预定2006年11月◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

本游戏是一款西部牛仔动作射击游戏。游戏背景设定在19世纪晚期的美国西部。游戏公司为制作本作，特地对美国内战后的社会情况进行了仔细研究。本作讲述了出生于密苏里河源头附近的蒙大拿山区的"大山之子"科尔顿·怀特(Colton White)的传奇经历。游戏讲述了科尔顿少年时，其父亲如何传授他各种知识和战斗技巧，再到后来父亲不幸遇刺，从还没断气的父亲口中得知自己一直不为所知的身世后，独自踏上了替父报仇和追寻身世之谜的不归路。

原作风格完美保留，媲美家用机版的画面

PSP版《荒野神枪》将完全保留家用机版的所有内容，并且还将针对PSP的特性，附加一些全新任务和多人联机对战模式。从公布的画面来看，本作游戏素质不低，游戏画面效果实属上乘。另外，本作除了由Neversoft负责开发外，同时也得到曾经开发过《狙击精英》和《脱狱潜龙》的英国Rebellion制作组的协助，游戏品质得到保证。

◀骑马枪战是游戏中不可或缺的一个环节。

▶嗨！大叔，向你打听个事！


▲酒吧果然是是非多发地点。

▲这个场面就不用解释了，武力解决是最好的办法。

作为一款以西部牛仔为题材的动作射击游戏，其具有相当高的自由度。游戏中，玩家可以靠自动瞄准系统来迅速射杀敌人，还可以瞄准敌人身上的各个部位进行选择性攻击。游戏任务种类丰富，比如帮农场主打击土匪、激战抢劫火车的强盗、街头拔枪对决以及与印第安人的冲突，这些美国西部片中独有的经典桥段定能让玩家大呼过瘾。目前还不清楚的就是，原家用机版《荒野神枪》中的"Quick Drew"系统是否也会在本作中出现，这个超酷的系统绝对是游戏精髓所在。

文 软饼干



装甲战略

Panzer Tactics

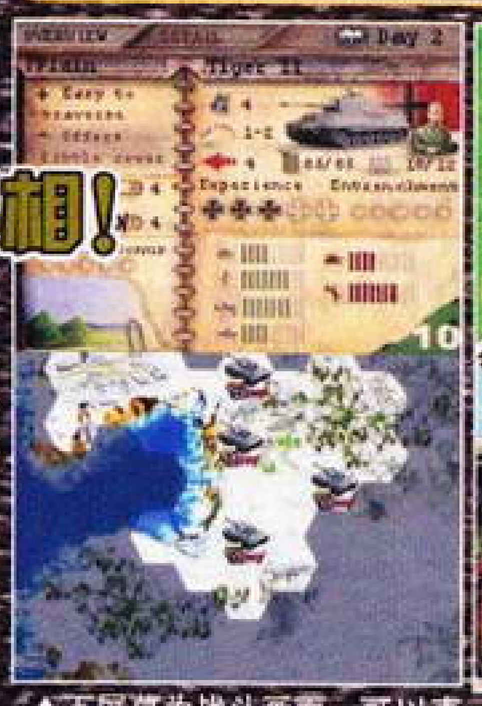
◆CDV Software◆SLG◆预定2006年第四季度◆美版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

经过NDS版《大战略》和PSP版《战地指挥官》的洗礼后，玩家们又将迎来一款战略游戏。今年年底，著名PC即时战略游戏公司CDV Software，将在NDS平台上推出一款名为《装甲战略 DS(Panzer Tactics DS)》的回合战略游戏。

钢铁雄师横扫千军，口袋版"坦克大作战"亮相！

本作与其他战略游戏最大的不同点，就是游戏的重点放在了地面装甲部队的作战指挥上，特别是坦克部队与坦克部队之间的较量，这可以说是本作的最大特征。游戏的故事背景设定在广大玩家都非常熟悉的第二次世界大战期间，出战部队包括苏联红军、德国纳粹以及盟军装甲部队。你可以任意选择一个阵营来组建你的部队。



▲下屏幕为战斗画面，可以直接用触控笔操作



▲战斗画面简单而硬派



▲大名鼎鼎的德军虎式坦克



▲坦克造价有高有低，合理选择才是最重要的

庞大的战役，丰富的任务！

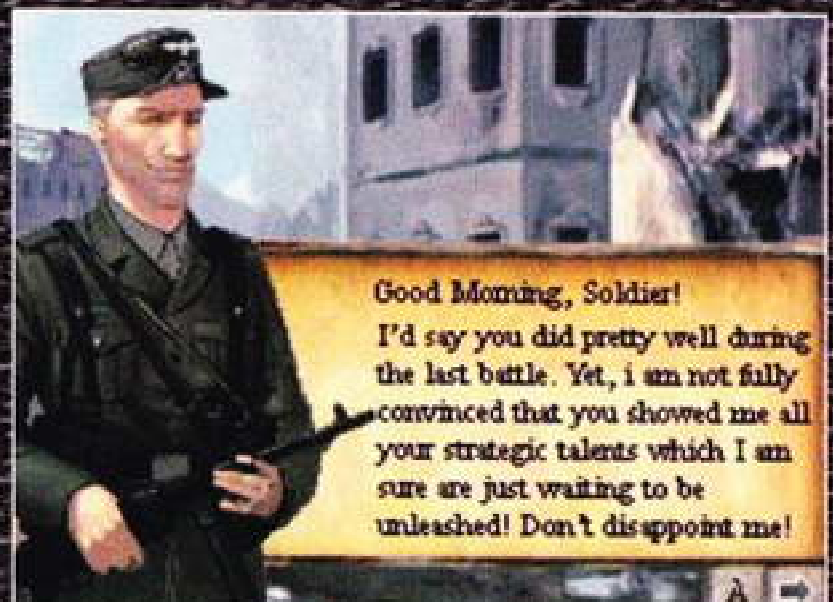
游戏大致分为3条战斗线路、10个地图场景，以及30个大大小小基于真实著名战役的任务关卡。玩家可以派遣步兵前去消灭敌人坦克部队，或者执行炸毁敌人燃料罐的任务，让敌人的装甲部队搁浅在你部队的打击范围内。游戏中同样拥有地形效果，合理利用地形也是克敌制胜的法宝。比如，步兵行军速度比较慢，走正道很容易被敌方坦克部队追上并消灭，这时玩家就要利用地形，让火箭步兵绕到山上再对坦克部队进行伏击。游戏中还有功勋系统，功勋值越高名气越大，军官等级也越高。当然你在战场上也会遭遇到敌方指挥官，如何应战就看你的表现啦。

不同的操作方式供玩家选择

本作的部队武器数量将在150种左右，这其中还包括一小部分空军。而游戏的操作方式也有好几种，比如使用触控笔操作以及使用按键操作，或者也可以两者结合着来操作，这些都看玩家们的个人喜好了。游戏还支持4人联机对战，大家一起来对战也是乐趣无穷。



▲索敌战紧张刺激



▲战斗开始前的对话提示

文 铭风

流放计划

《流放计划》(暂名)是加拿大的独立游戏开发公司Studio Archcraft所公布的一款原创的NDS实时策略战斗RPG游戏。游戏的画面和系统极其类似《时空之轮》等一些SFC上的RPG，而实际上，开发小组的创作灵感也是来自于这些游戏。这款原先预定在GBA上的作品即将在2007年第一季度登陆NDS，届时我们能在NDS上展开全新的冒险了。

流放计划(暂名)
Project Exile
◆Studio Archcraft◆RPG◆预定2007年第一季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定
NDS

灰暗而深邃的故事

游戏的故事发生在一个叫贝·莱诺拉的世界中，这里的人们与生俱来都拥有操纵魔法的力量。然而多年前，有一名没有魔法能力的男子来到了这块大陆上，但是在他的所经之处却发生了死亡和灾难，最后被一个勇敢的将军所抓获并放逐。当然，将军所 花费的代价也十分大。

现在，在那个男子被放逐15年后，又一名没有魔力的年轻男子来到了贝·莱诺拉——凯鲁，一个拥有被诅咒灵魂的年轻骑士，而本作的故事就此开始。你将在这个复杂的世界中操纵主角们，追求黑暗中的真实，并为控制自身的内在力量而奋斗。

男主角 凯鲁

女主角 奥罗拉

美丽生动的场景

本作的游戏画面是2D的，给人的感觉有些类似SFC上的RPG。虽然由像素构成，但游戏的场景十分细致，漂亮。同时游戏中的场景种类十分丰富，有城市、山顶、雪地和洞穴等等，美丽而生动的环境构建了一个真实的幻想世界。





快节奏的实时策略战斗系统

游戏的战斗系统类似于SFC上的《时空之轮》，是实时策略战斗系统。当角色的ATB槽满了后就可选择所要进行的行动，可进行物理攻击和释放魔法，相信还会有合体技等华丽的技能。



■战斗中角色的行动要靠玩家手动操纵。

种类繁多的技能和装备

作为一款以战斗为主的RPG，角色所能施放的各种华丽技能是吸引人的重要要素之一。在本作中一共有8名可操纵角色，而他们可以使用的技能种类在100种以上，其中有物理技能也有各种魔法。而角色的装备数量也十分多，有100多种武器和200多种防具。



▲角色释放的魔法十分华丽。

华丽的音乐效果

本作的平台是NDS，所以在游戏容量上的限制也就比较少。同时NDS的机能也能让游戏的素质更加优秀。制作小组在公布本作的同时，也告诉大家，游戏中的配乐将十分优秀。到时候玩家的冒险过程将伴随众多优美的音乐，让游戏的过程充满乐趣。



文 胧月



クイズ きらめきスターロード

谜题 璀璨的星光大道

クイズ　きらめきスターロード

◆Taito◆ETC◆预定2006年8月◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

在40辑里我们给大家介绍了一款PSP版的问答游戏——《谜题机动战士高达 问战士DX》，很多对猜谜感兴趣的玩家可能会嫌本作太过御宅向。这次给大家介绍的这款问答游戏则会轻松许多，虽然也是猜谜类作品，不过那类似美少女AVG的界面显然更具亲和力。

性格各异的三位高中美少女，谁将是未来的顶级偶像呢？

游戏的最基本内容自然是答题，而答题的目的，就是要将一位普通的高中女生培养成万众瞩目的超级偶像。最初开始游戏时，便要挑选一名女主人公进行培养。下面三人之中，你最喜欢谁呢？



自信的刚强少女

一条寺爱弓（CV：高田由美）

个人资料
生日：9月5日
年龄：18
星座：处女座
血型：A
身高：163厘米
体重：47公斤
三围：89/59/88
学校：塞布丽娜女子学园三年级
爱好：钢琴

贵族的姓氏，自信的表情，姣好的容貌和身材，站在我们面前的这位强气少女俨然是一位上品的千金小姐。各方面都洋溢着明星气质的她无疑是最容易踏上星光大道的人选。虽然性格上稍微有些刻薄，不过脸上不时浮现出的寂寞表情却让她显得更有魅力。

因为普通而可爱

橘香织（CV：成田纱矢香）

个人资料
生日：10月11日
年龄：16
星座：天秤座
血型：A
身高：159厘米
体重：45公斤
三围：78/54/82
学校：洋兰女子学院一年级
爱好：和朋友一起玩

完全不懂得粉饰自己、普通得不能再普通的一年级女生，然而正是这份毫无邪气的天真纯洁使得她在男女老少中都很受欢迎，这不正是日后成为超级明星的人气保证吗？

御宅一族的眼镜娘



田边美沙子
(CV：佐佐木日菜子)

个人资料
生日：8月2日
年龄：17
星座：狮子座
血型：O
身高：161厘米
体重：46公斤
三围：83/58/83
学校：若叶高校二年级
爱好：看动画

成天东张西望、喜欢动画的御宅一族，鼻梁上还架着可憎的眼镜……喂喂，有没有搞错，这样的家伙也能成为明星？好了，看到这里的玩家请先息怒，放下你们手中的番茄，通常游戏中出现这样的女角都是很有欺骗性质的。青春无丑女，以她的坚定意志必然能够在星光大道上印下属于自己的足迹。何况眼镜一摘，土鸡变凤凰的例子在ACG中还少了？

回答问题，目标是顶级偶像！

在游戏中，答对题目则可以对她们进行正面的育成。问题的总数超过10000个，而伴随答题的好坏程度会导致40种不同结局。你的女孩会变成演员、杂志偶像、体育明星？看清下面的问题类型，会对你有莫大的帮助哦！

4大类16小类的问题类型
艺术：音乐、电视演员、电影、美食家
体育：棒球、足球、格斗、其他
学问：历史社会系、数学理科系、文学国语系、一般杂学
御宅族：动画声优、漫画、特摄、游戏

值得一提的是，本作并没有“生命槽”的设定。就是说，即使你一直答错问题，也不会导致GAME OVER。只要坚持答完最后一个问题，都是可以看见结局的，不过是不是你期待的那个结局就不得而知了。



▲测量一下哪个按键离自己的拇指最近，传说中的最速通关就可以诞生了……

即答槽

题目的类型有三种，分别是二选一、四选一和判断题。答题的时间比较宽裕，有12秒的时间，玩家在限定时间内答对题目即可。不过，如果玩家答题的速度比较快，那么画面左边的即答槽就会有所上升，最终即答槽的长度也会影响到结局的发展。



这就是即答槽了

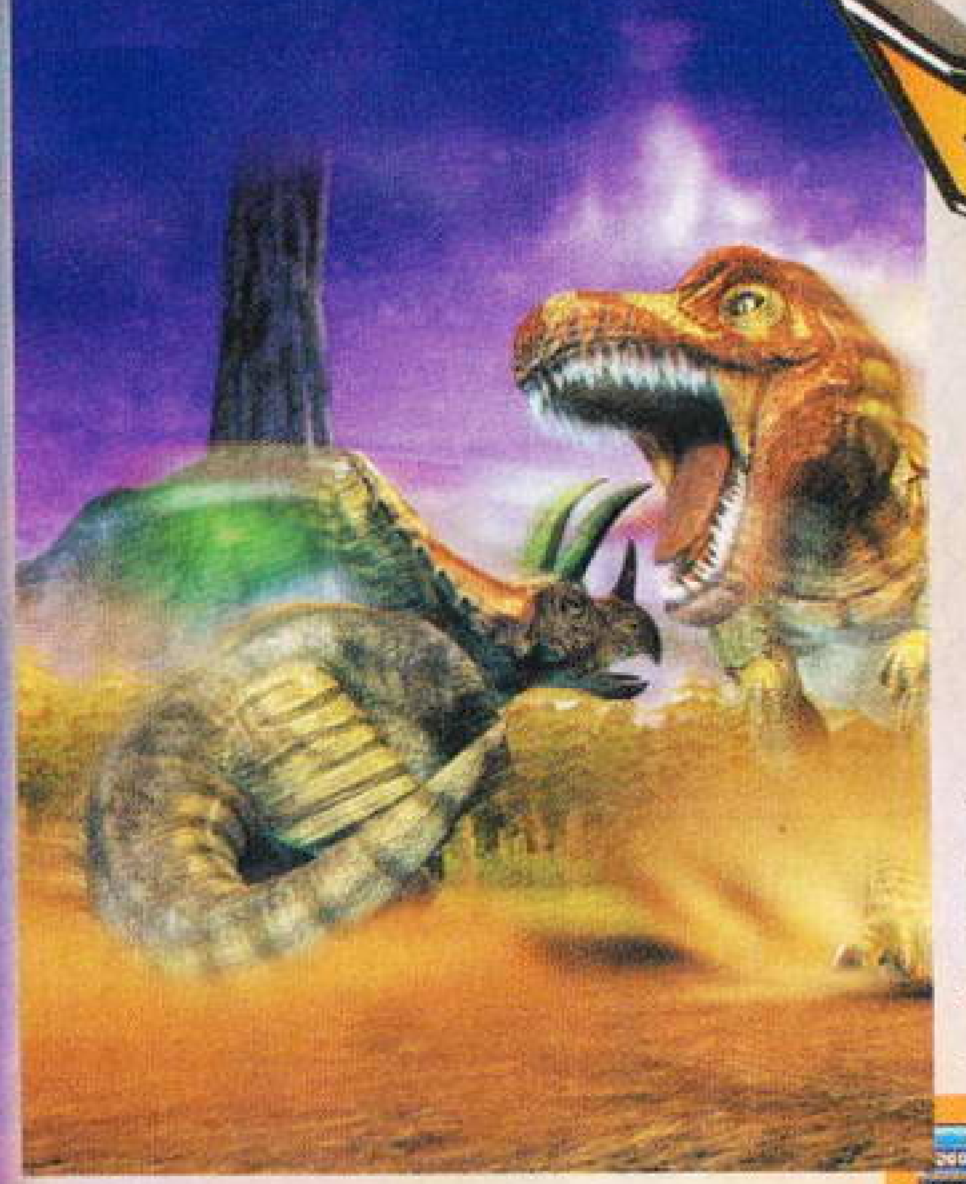
迷你游戏——写真摄影



看到上面的介绍各位可能有些头大：“答题也就罢了，还要快速答题！这样满脑子只剩下题目中的那些蝌蚪文，完全没有空闲时间去欣赏MM了。”这点请大家放心，游戏中的迷你游戏可以对这些美丽的女孩自由拍照，这样就可以慢慢欣赏了。除此之外的迷你游戏还有很多哦。



文 铭风



ダイノキングバトル 太古からの漂流者

恐龙王之战 太古的漂流者

ダイノキングバトル 太古からの漂流者

◆Taito◆AVG◆预定2006年夏◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应DS无线通信◆推荐玩家年龄：未定

NDS

在街机上颇受好评的卡片战斗游戏《恐龙王之战》即将移植NDS了。利用NDS的机能，游戏中的恐龙都会活灵活现，并展开魄力十足的战斗。游戏中的模式非常多，除了供玩家熟悉战斗的故事模式外，还有恐龙问答和查看恐龙资料的恐龙笔记。

战斗的基本是猜拳

本作的战斗系统类似于另一款人气卡片战斗游戏《甲虫王者》。决定攻击与否的条件就是你是否在猜拳中获得胜利，猜赢的话便可发动进攻。然后根据你卡片的强弱来决定给予的伤害。猜拳时可通过点击下屏来决定出什么。






▲用猜拳来决定胜负，你可在下屏点击你想要出的拳。

个性丰富的恐龙陆续登场



在《侏罗纪公园》中出场的有名的恐龙，是大型的肉食动物。前脚十分短小。



四脚步行的草食恐龙，会使用长而美丽的角来攻击敌人。



大型的草食动物，头部和后背覆盖着厚厚的骨质装甲板。像棍棒一样的尾巴也有很强的攻击力。



用四足步行的大型草食动物。后头部的突起有着各种各样的作用。



其化石在美国犹他洲被发现，是两足行走的肉食恐龙，前肢的力量很大。

全新的故事模式

相比街机版，NDS版的本作增加了全新的故事模式，玩家将体验到主角和恐龙之间的故事，在充满笑声和泪水的故事中进行卡片的收集。这次为大家介绍一下游戏中的主要角色。



ROUND 3 VS

▲战斗是游戏中的主 要部分，和主角对战的神秘女生又是谁呢？

琉加

拥有顶级实力的恐龙猎人。由于他的目的是狩猎恐龙，所以是拓也的宿敌。

大岛博士

世界著名的古生物学者，在南海出现的恐龙岛进行调查的时候受到了恐龙猎人的袭击。

拓也

游戏的主角，正义感强，性格活泼。被大岛博士所救后就开始为恐龙时代的和平而努力战斗了。

亚纪

拓也的好朋友，一直支持并理解他的行动。同时在战斗中也给予他很多帮助。

明美

西藤

两人是博士所在研究所的研究员。跟随博士前往恐龙岛进行调查。两人都十分沉着冷静，是研究所不可多得的人才。

文 软饼干



古墓丽影 传奇

Tomb Raider: Legend

◆Eidos◆AVG◆2006年6月9日◆欧版
◆1人◆800KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

PSP

作为"《古墓丽影》系列"第七部作品，本作凭借出色的游戏品质向玩家们交出了一份满意的答卷。游戏画面细腻出色，配乐大气悦耳。劳拉的动作也比以往更为多样化，关卡设置也更为合理。各大神秘遗迹、充满异国情调的名城小镇以及各种环境下的冒险，真让人有一种身临其境的感觉。本作最让笔者感叹的是：游戏终于回归原点，原来的那个劳拉已经回来了！

新的开始，经典的延续，世界头号财宝猎人再度出击！

游戏操作	
滑杆	角色移动
□	击打／推拉物体／捡取武器／攻击场景内指定物体
△	使用道具
○	蹲下／打滚
×	跳跃
R	射击
L	锁定目标
←或→	道具选择
↑	进入主观视点射击模式
SELECT	PDA
START	暂定／菜单

菜单选项	
Start Game	开始新游戏
Load	读取游戏进度
Croft Manor	劳拉的家（同样可以进行探险）
Tomb Trials	练习模式
Options	调整设置
Extras	游戏奖励

水中操作	
滑杆	控制角色
△	划水
○	下潜
×	上浮

探险装备

武器 劳拉最重要的装备之一。这里显示了劳拉当前装备的武器、子弹数以及手雷数。双枪和手雷作为基本配置外，玩家还能够携带一种主武器。主武器共有4种，分别是突击步枪、SMG轻机枪、霰弹枪和榴弹发射器。其中突击步枪和SMG轻机枪得到几率最高，也是最实用的武器。

绳索 钢丝绳索质地坚固，作为劳拉使用最频繁的装备，除了可以用来拉动场景内可移动的物体外，还可以用来通过特殊的道路，比如悬崖和坑道。劳拉在绳索上还能做出各种动作，比如上下爬动和来回晃动，熟练掌握这些就能很轻松地通过各种险恶地型。

急救包 急救包是补充劳拉生命值的重要道具。急救包数量上限为3，并且只能从敌人手中获得。急救包数量显示位置非常醒目，时刻提醒玩家随时补充生命值。由于游戏中急救包掉落的几率很高，所以并不用刻意节省，劳拉一旦受伤就使用它吧。

肩部手电 作为照明工具的手电，在游戏中的作用不是太大，只有当劳拉处于黑暗的环境中才有利用价值。手电使用时会消



耗电能，当手电关闭时便可以自动补充电力。

PDA 劳拉又一重要装备，在游戏中按下SE-LECT键便能进入PDA的界面。在这里玩家可以查看任务内容、任务时间、日记和装备信息。另外还能显示每关的宝物收集信息。

多功能望远镜 望远镜除了可以用来观察远处的物体外，在使用时按下SELECT键后还可以对场景中的各种物体进行分析。用它来分析各种物体的属性，易爆品、机械装置、可移动物品和易碎品都可以通过望远镜来进行属性分析。在找不到头绪的时候，用望远镜来观察一下周围的事物有助于解开游戏中的谜题。

新增系统

QTE 系列新增的系统，与《生化危机4》中的QTE系统一样，在游戏进行到某段时，玩家需要根据屏幕显示的提示依次输入指定的按键。若输入失败，立即GAME OVER。

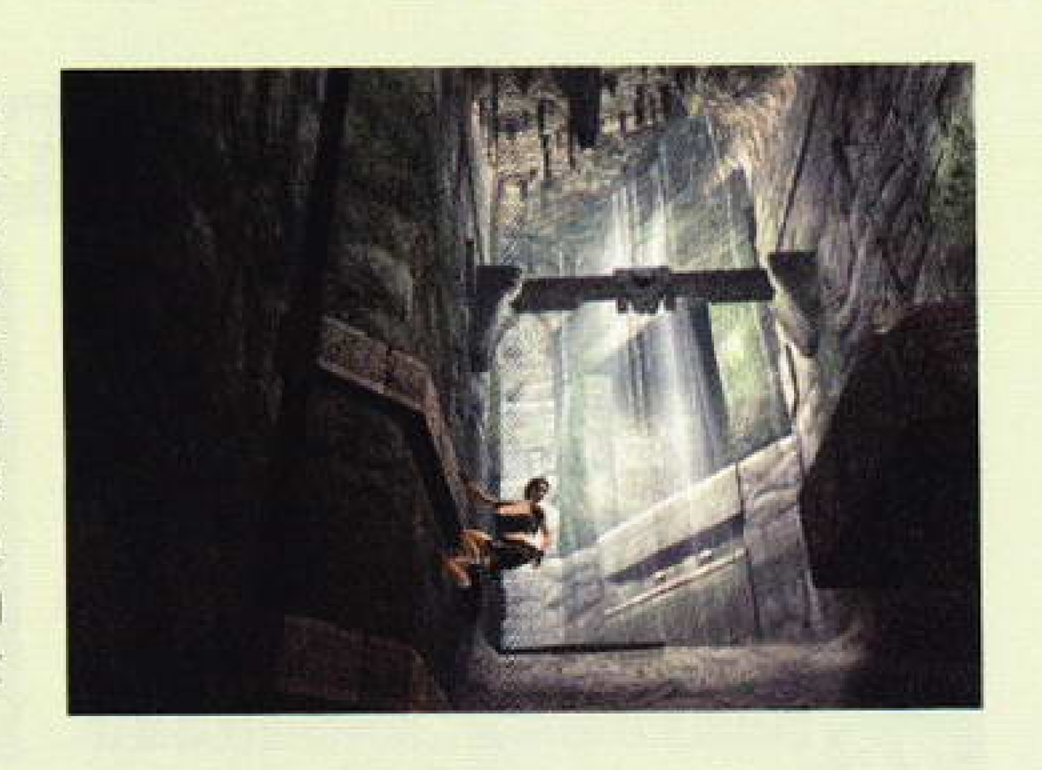
子弹时间 由于没具体命名，姑且这么称呼吧。类似《脱狱潜龙》中的子弹时间，靠近敌人后按下×，劳拉便可以进入子弹时间。在技能发动时，敌人动作会变得很慢，劳拉射击精确度提高。由于可以反复运用本技能，在敌人较多时发动能使战斗变得异常轻松。

宝物收集 游戏中，每一章中都有需要收集的宝物。宝物分为金、银、铜三种。其中银、铜宝物数量比较多，也比较容易获得。而黄金宝物就比较难找到，每章只有一个黄金宝物，并且通常隐藏在隐秘的角落。黄金宝物的收集率对开启隐藏要素有一定关联。

游戏剧情

本作故事情节与系列前作不同，劳拉与母亲的命运与一把神秘石剑——亚瑟之剑缠绕在一起。劳拉年幼时与母亲所搭乘的飞机受到不明物质的干扰，并随即发生了事故。接着劳拉与母亲又被亚瑟之剑的力量所影响，当两人来到玻利维亚的遗迹时，无意中启动机关，劳拉的母亲随即消失在石头阵那诡异的绿光中。许多年过后，劳拉为追寻母亲的下落，第二次回到玻利维亚的遗迹处，任务是找到亚瑟之剑的碎片。在这里她回忆到当时的某次探险中故友阿曼达的不幸遭遇。但是在石头阵处，劳拉居然又看见故友阿曼达的身影，她原来没死，这些与母亲的消失有莫大的关联。接着劳拉靠着发达的私人消息网，一路追寻着石剑碎片，独闯日本黑帮总部、夜潜哈撒克

斯坦军事基地进而辗转欧洲各国，风尘仆仆的劳拉最终在尼泊尔集齐了亚瑟之剑的所有碎片。在碎片收集全后，亚瑟之剑终于又恢复了原来的面貌。劳拉带着这把拥有强大力量的宝剑第三次回到了玻利维亚，并最终打倒了依靠神秘力量复活的恶魔形态的阿曼达。在利用复原的亚瑟之剑启动石头阵后，劳拉终于再次看见了自己朝思暮想的母亲，不过她似乎被困在了另一个世界中。虽然看见了母亲，但还是无法救出母亲，劳拉找回母亲的信念依然还是那么坚定，这也为系列续作埋下了伏笔……



流程攻略

第1章 玻利维亚（Bolivia）

山谷 劳拉第二次来到了玻利维亚山中的遗迹处。在通过小水塘后，按□键把岩石从高处推下。在一个看似没路的地方，通过攀登崖壁上的缝隙到达山顶。非常考验玩家操纵劳拉进行攀岩的能力。在有长方形树木的地方，需要爬到高处推下岩石压住树木，再攀上翘起树木树枝利用体操回旋加速来到达前方平台。而半路挡住石门的圆盘需要利用绳索来拉倒。在深沟前运用绳索可以直接荡到对面去，这也是以后需要经常运用的技能。最后在遗迹门口消灭掉一批前来冒犯的敌人后进入遗迹内部。

遗迹 进入遗迹后，这里机关重重，走廊地板处的陷阱可以利用绳索通过。在有数条链条的房间，需要交替攀爬链条来通过。经过水路后，来到两侧墙壁会夹击的地方，需要推动铁箱子才能安全通过。找到大型密室后，发现地面有三个机关，需要全部用重物压住，机关门才会开启。这时要利用场景中的跷跷板，运用杠杆原理，靠自身的体重把跷跷板另一头的箱子给弹到有机关的平台上。等三处机关压住后，爬上左侧机关的链条，便可顺利通过机关门。余下的路程中会出现强制QTE，看提示输入○、×后通过。剧情过后，由于边上有直升机干扰，劳拉需要快速通过吊桥。最后在平台上消灭掉全部敌人后即可通过本章。





第2章 秘鲁（Peru）

城镇 任务是要找到安娜亚，剧情过后随即发生激烈巷战，多射油桶来快速消灭敌人。从旗杆登上二楼，再利用绳索到达对面，进入二楼有敌人的房间，开启里面的门便能来到城镇的另一部分，一路消灭敌人后骑上摩托车。

追击战 骑摩托车的时候要注意回避路上的障碍物，快速消灭前来干扰的敌人，过断桥时别减速。最后驾驶摩托车冲上货车便能欣赏到一段非常棒的动作表演。



遗迹（回忆） 在漆黑的洞穴中需要利用照明弹，由于照明弹数量无限，所以就不用客气了。利用打滚通过一道铁门，拖

动箱子压住机关，利用伸出的长矛登上房间角落的高台。接着移开压在机关上的石球，然后利用绳子荡到二层。来到坑道内时，会遭到怪物的袭击，这时只需要操纵劳拉一路逃跑即可，等跨过障碍物后，怪物便会消失。

遗迹（现在） 利用水路来到遗迹深处，潜水过程中要注意换气。当游到一个大厅时，需要拉动水中的四个机关。等水退去后，越过有缝隙的门。地面倒塌处的会发生QTE，按顺序输入滑杆↑、×、△。接着来到本章中设计最巧妙的解谜部分，首先先把一处石柱给拉倒，把地面现有的两个石球推到地面左右两侧的机关上。接着登上右边雕像的顶部，把石球推落地面，并把其压在地面中间的机关上，爬上开启后的石像后发生剧情。然后便是原路返回，没什么难度，消灭掉遗迹外所有敌人后便可通过本章。



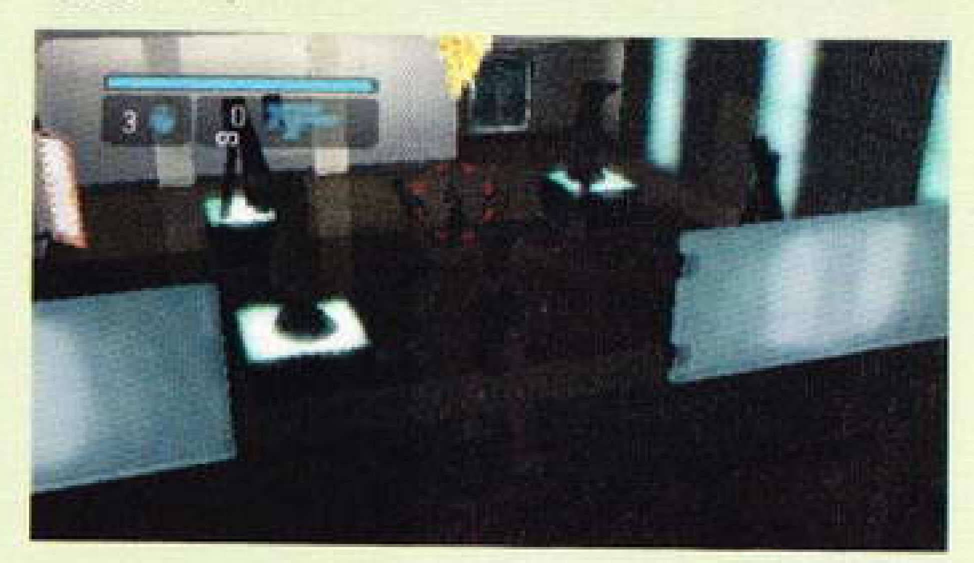
第3章 日本（Japan）

俱乐部 劳拉化身为摩登女郎，和酒保谈话后，穿过身后走廊，进入尽头的房间。从房间出来后引发剧情，消灭掉所有日本黑帮分子后，进入另一侧走廊尽头的电梯来到大厦顶部。

大厦顶部 射击油桶炸开铁丝网，在房间顶部用绳索拉开玻璃天窗，进入找到摩托车。利用摩托车飞跃到对面的大厦，QTE顺序是△、×、○。余下路程中需要利用绳索拖动平台金属，让它来回晃动，并看准时机跳上去。利用此方法便能顺利达到楼顶。

大厦内 在楼顶消灭数个敌人后进入大厦内部。在办公室内，利用绳索拉动大型屏幕，之后射击固定屏幕的两个圆环。再次来到大厦外部，这里比较复杂，有多处需要利用绳索拉动的活动平台，多注意一下四周环境便能顺利通过。再次进入大楼内后，要利用圆球阻挡墙壁处自动机枪的火力。在天花板吊着龙的房间内，利用绳索拉动龙，撞破玻璃后爬入。进入电梯后便要迎接本作的第一个BOSS。

BOSS战 先顺着石像背后的杆子爬到二层，这可以躲避机枪火力。BOSS的攻击方式不多，多利用翻滚和跳跃便能轻松躲避BOSS的所有攻击。持续有效地进行锁定攻击便能轻松击败BOSS。



第4章 西非（West Africa）

探索遗迹 从高处直接跃入水中，爬上岸后利用绳索拉动小岛上的机关门。进入遗迹后，在水池边需要拉动水面的漂浮物进行摆渡。在通道内踩下地面机关，快速翻滚通过慢慢关闭铁门。来到空旷地带，消灭掉埋伏的敌人后爬上有机枪的平台，跳到左侧绳子上，荡绳子踢倒石像，石轮开始转动。高处门内陷阱机关还是没法停止，看来还要找其他路走。依靠绳子通过左面的石轮来到遗迹上部大厅。发现这里的水被一堵石墙给挡住了。跳入池子中，乘坐漂浮



物上到岸上。通过周围墙壁的缝隙，来到石头人像附近，先踩下石像左侧的机关，让挡路的箱子落下。来到第二处机关，用箱子压住机关，再回到第一处机关处踩下机关等待一定时间，然后迅

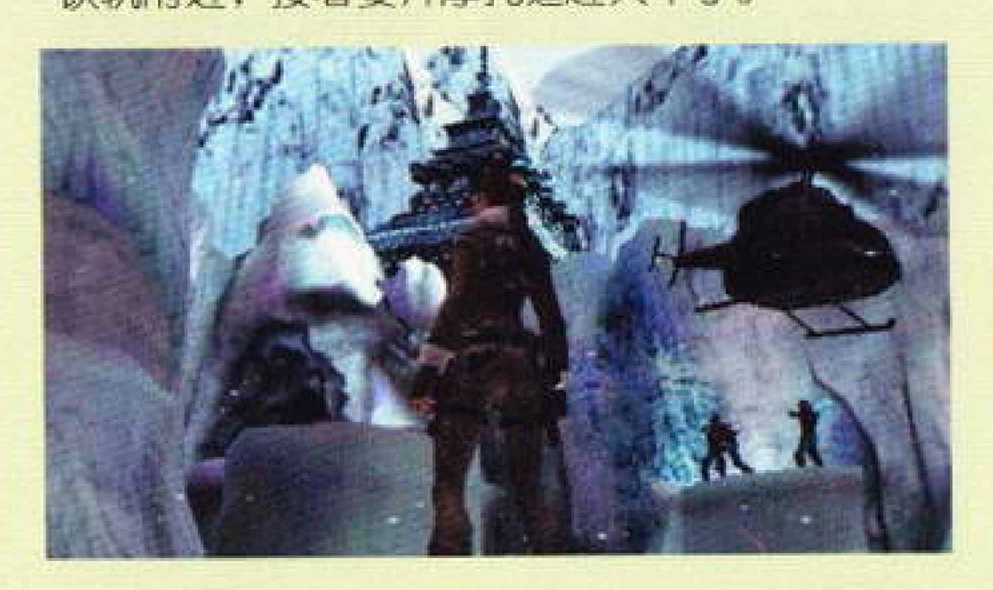
速回到石像面前，用绳索快速拉动石像胸前机关，把石像人的两只手臂从锁铐中拉出来。进去石像下面开启的通道回到两处石轮处。陷阱通道恢复正常，在即将走出陷阱走廊时候会有一巨石球在后面追赶，快速脱出吧。

遗迹外部 这里要通过横杆、移动平台和悬崖裂缝来到达高处的石门。通过漆黑走廊，再次来到遗迹外，金色石门外有敌人的埋伏，注意快速消灭那个跑过木桥的敌人，不然木桥塌了再走就不方便了。最后将迎来BOSS战。

BOSS战 BOSS的攻击方式主要是近距离攻击和投掷炸弹。由于BOSS一旦受伤就会上去高台补血，所以一开始就把4个高台毁掉，方式是先把外壳打裂，然后用绳索拉倒高台。剩下要做的就是慢慢折磨BOSS了。

第5章 哈萨克斯坦（Kazakhstan）

军事A 从悬崖上直接跳下，下落时会有打开降落伞的QTE。接着消灭盘踞在基地内的敌人后进入房子内，爬上梯子来到屋顶。剧情过后打开基地一侧的铁门。来到发生剧情的屋子，之后又爬上屋顶，跳上灯塔。利用绳索滑到铁轨附近，接着要开摩托追赶火车了。



追击战 本段很考验劳拉的驾驶技术，非常刺激。一路上要注意快速解决前来骚扰你的敌人，如果觉得地形太复杂，你可以贴着火车行驶。最后驾驶摩托跃到火车顶部后便能通过本段。

基地B 剧情过后会有QTE，顺序为○、△、□。成功后，劳拉漂亮地躲过了火车的惯性冲撞。落地后，先利用绳索把铁架拉过来，跃上绳子荡到对面。来到火车废墟的另一侧，这里打掉风扇进入基地内部。这里要注意多利用跳跃和打滚来通过有电的通道。在发动机房间，先想办法拉动油管，接着便可以启动发动机，然后从开启的门离开。有毒气的通道需要利用高处的攀登物通过。来到有电磁炮的房间，现在电磁炮还不能使用，前去寻找发电室，来到发电室消灭掉敌人后，进入控制室打开机关。把带电的核心装置用绳索进行拖拉，最后把挡住核心装置的门用绳索拉开，电磁炮终于又恢复正常工作了。利用电磁炮吸引附近的箱子干掉敌人，然后吸引上方的活动平台到右侧，从移动平台跳到对面，通过最后一条毒气通道后便进入BOSS战。

BOSS战 由于BOSS是恶魔，拥有无敌之身，所以没必要进行攻击，只需要拿到高处的石剑碎片就可以了。战斗开始后先打开场景周围的四个机关，然后利用电磁炮把四处铁球引入电极内，记得动作要迅速，当保护碎片的保护罩完全消灭后，利用绳索得到碎片便可通过本章。



第6章 英格兰（England）

墓地外围 用绳索打开高处的排气口后进入，通过第二处排气口来到室外，利用窗沿越过铁门打开电力开关后原路返回。回到原来的地方，拉动木门边开关后进入。射击墙上的圆环放下气垫船，拉动木门边机关，看准时机打滚进入。驾驶叉车移开挡路的箱子后，一路前行至铁门处，这时要利用叉车来升起铁门。在道路尽头还有一个QTE，输入×即可。

墓地 利用这里的墙壁裂缝、楼梯、绳子一路往下爬。到达最底层后，通过有岩浆的



通道，这里多利用箱子和绳索便能通过。用箱子作为垫脚石翻过铁门。接下来还要利用箱子来阻挡刀片机关。当来到有一片水池的地方时，这里地面有个机关，先不管这个机关。去到池子对面，

然后用绳索拉吊灯撞坏墙上的铁栅栏。拉出井站到棺材上面，利用绳索把它拉到地面有机关的地方，这样远处的门便会打开。来到城堡前，用绳索改变吊灯灯杆的位置，然后从左侧开始攀爬，一路上至城堡顶部，再顺着绳子爬入城堡内部。在这里把一具可推动的棺材移至短柱子旁，然后站在远处用绳索拉动天花板处的大吊灯。接着爬上短柱子，跳起压下绑有重物的绳子后发生剧情。这时再出去城堡外便能引发BOSS战。

BOSS战 劳拉的攻击并不能对水蛇造成多大的伤害，而对付这条水蛇可以说是很简单的。只需要射击铜像吸引水蛇的注意力，然后利用绳索拉动机关，落下的铁笼子能对水蛇造成很大伤害，连续4次后便能搞定BOSS。

踩过大蛇的身体来到新的通道，在斜坡里下滑的时候还会遇到水蛇的QTE，按顺序输入×、△、R后便能轻松躲避水蛇的偷袭。用枪打掉吊环从门上去用绳子下去拣宝物在用绳子荡到出口扳动开关出去。一路边战边走，找到电梯上去。小心这里的敌人，数量不少。



第7章 尼泊尔（Nepal）



雪山 开始后从右手边的裂缝开始攀爬，这里讲究速度优先，因为其中一些攀爬点会有坍塌的可能，从是否落下灰尘就能分辨出来。





来到半山腰，找到飞机残骸后，先把散落在地面的飞机零件压住飞机以保持平衡。进入飞机残骸，走到尽头时会发生QTE，输入顺序为□、滑杆↑、○、×。从飞机掉落处跳下后要利用斜坡和横杆不断下滑，路上要注意会断裂的冰柱，最后经浮冰前行后进入古墓。

墓地 墓地内部有许多地方会坍塌，一定要小心谨慎。最后来到有大佛像的大厅，利用绳索荡到对面，发现这里有一个机关。大致解谜顺序是，先要把小箱子推入右边的托盘，然后把金色箱子推入左边的托盘，之后再把大箱子推入右边的托盘，最后把金色箱子压住机关。在拿到宝剑后，利用剑气突围，最后要抓紧时间连续跳过即将倒塌的木桥。

第8章 玻利维亚（Bolivia）

遗迹外 消灭平台上的所有敌人后便能迎来最终BOSS战。

最终BOSS战 对手是恶魔化的阿曼达，其攻击方式并不多，倒是移动速度很快，一定要死死用枪锁定它。当BOSS体力降至一定程度后就会倒下，这时上前按□键便能攻击到BOSS的本体。反复4次后，便能轻松击败最终BOSS。



文 海文



《疯狂触摸》是一款结合了当年两款著名游戏、《接水管》和《吃豆人》的经典要素的新形态触摸游戏！整个游戏的格调轻松、休闲，非常适合在平时工作学习之余来放松一下。



疯狂触摸
まわしてつなげるタッチパニック
◆Nintendo◆ETC◆2006年5月25日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆128Mb◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

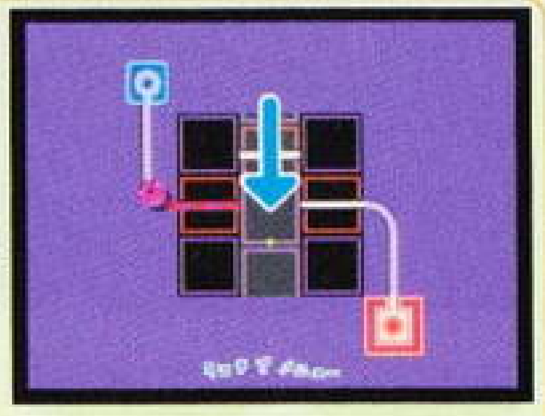
NDS

操作指南

轻松连接轨道！

游戏的内容就是通过改变版面上各板块的位置来连接轨道，引导Panic Ball进行移动，完成游戏。连接轨道有两种方式，一种是"滑动"，另一种则是"转动"。按A键可以加速移动，按START则可调出花色表。

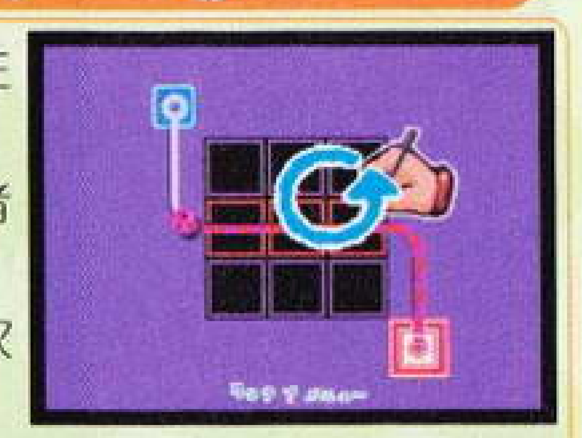
滑动



用触控笔点住所要移动的板块，然后向上、下、左、右四个方向任意拖动，则完成一次"滑动"。

滑动的时候，当前一整行或一整列的板块都会随之改变。

转动



用触控笔点住所要移动的板块，然后向顺时针或者逆时针方向画圈，这样就能完成一次"转动"。

而转动则是当前板块旁边的三块板快的位置一起发生变化。

游戏模式



クリアでモード 清除模式



通常意义上的任务模式，屏幕上方的将会有任务提示，也就是我们必须达成的条件。我们可以移动版面内各板块的位置，将路线连接起来，引导我们的Panic Ball吃掉其他的Touch Ball，结成一定花色组合的一条队伍，将它们送到终点就能过关。要注意Jammer Ball是我们的敌人，不要被他们抓到了！

达成条件

在游戏中必须根据这里的条件来进行，在达成条件之前是不可以直接前往终点的。

关卡和生命

上方表示当前所在的关卡，数字越大，则难度越高。

下方则表示允许失败的次数，如果没有达成条件就贸然前往终点，或者被Jammer Ball抓住，都会减少一次机会。



达成条件一览	
	○○ ヲ ○カイ キメロ！ 完成指定的组合，比如图中所示的两个黑桃。カイ前面的○则表示次数。如果显示为2，则就必须在队伍中凑出两对的花色才可过关．
	スベテノ タッチボール ヲ ゴールセヨ！ 将版面内的所有触摸球带至终点。当队伍变长之后，如果将变换板块的位置，很可能造成队伍脱链。所以进行移动前一定要认真考虑，并且要把握好时机。
	スコア ヲ ○○テン イジョウ トレバ クリア！ テン前面的○○表示分数。只有获得指定分数，换个说法就是凑出能够到达指定分数以上的花色就则可过关。按START键可以调出花色表进行参考。

スコアでモード 得分模式



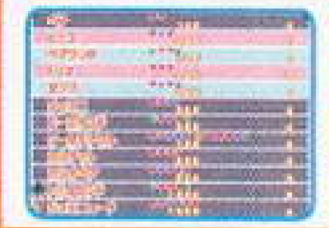
在有限的时间内尽可能多地凑出花色，然后抵达终点。不断挑战最高分数。得高分的技巧就是制造出尽可能长的队伍，并且让对伍中的Touch Ball尽可能多地根据花色来排列。而且，满足一定条件的花色组合还能形成连锁反应，可以获得更多的加分奖励。不断地刷新纪录，挑战自我极限是这个模式的特点。

スコアアタック
时间挑战

在规定的时间内，以获得的分数高低论成败。根据限制时间的长短区别，共有3分钟、5分钟、10分钟三个任务可选。

トリックチャレンジ
花色挑战

在最短的时间内凑齐全部46种花色排列，近乎残酷的挑战，需要极大的耐心。可以按START键调出花色表查看已经达成的花色。





エンドレスプレイ
无限挑战

依旧是挑战最高分，但时间的长短却没有具体的限制。游戏中的剩余时间是根据你的表现而决定，凑出花色就能赢得时间奖励，没有出彩的花色就只能等死。整个比赛就是不断地和时间进行赛跑。对高手而言那是乐在其中，对低手而言游戏瞬间就会结束。



といてモード 解决模式

在规定的行动次数内将版面内的板块拼好，连接出一条沟通出发点和终点的轨道。难度逐级递增，绝对是挑战智慧的一个模式。



文 胧月



漢字の渡り鳥

汉字候鸟
汉字の渡り鸟
◆Success◆ACT◆2006年6月1日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

本作是于今年儿童节发售的汉字ACT，其对日语的要求程度几乎到了令人发指的地步。准备参加日语能力测试的玩家可以试试，如果你能不接关地一遍打通，那么恭喜，日语一级就根本不在话下了。下面就给大家简单地介绍一下本作。什么，要完美攻略？我有个亲戚是开书店的，《国语字典》打九折卖你如何……

游戏流程及系统



游戏的所有操作都通过触摸屏来实现，包括刚进游戏创建记录的时候，玩家就需要在触摸屏上书写假名作为自己的名字。故事是老套的英雄救美，主人公汉字凯为了营救樱而力闯敌营，总共过5关就能爆机。每一关的杂兵战都大同小异，不停跳出画面的杂兵手里举着写有汉字词汇的木牌，玩家需要在限定时间内写出汉字对应的平假名，然后点击画面下方的“攻击”，即可将举着对应牌子的敌人打倒。

限定时间



木牌的边缘显示绿色，在此时打倒敌人可以得到比较高的分数。

当时间剩下不足一半时，木牌的边缘会变为黄色。同时，题目汉字的上方会出现提示。

当时间就快结束时，汉字上方的提示会全部显示，当然这时候也基本没有时间给玩家完成书写了。一旦时间结束，玩家就会受到敌人的攻击并减少HP。

介绍到这里，下面就着重给大家讲解游戏中的BOSS战（包括小BOSS），杂兵战如前文所说，下文不做赘述。

Stage 1

BOSS 这是一个数笔画的小游戏，首先屏幕上方会出现一个汉字。片刻以后，玩家需要在触摸屏上点击和该汉字笔画数相同的次数，如果点击正确就可以给予BOSS伤害了。



Stage 2

小BOSS 这是一个找同音字的小游戏。首先上屏会给出假名，然后玩家需要从下屏的若干汉字里把符合该假名的汉字拖动到右边。



BOSS 披着麻将外表的四字熟语游戏。玩家需要把有可能组成四字熟语的汉字留住，然后把不需要的汉字麻将打出。当手中的四张汉字牌凑成四字熟语就可以胡牌，同时给予BOSS伤害。万一玩家没有在规定时间内出牌，或者错误地把可以胡的牌给打出去了，就会被扣除HP。



Stage 3

BOSS 这个家伙是一个拳击手，给予他伤害的方法就是从给出的三个四字熟语中选择出一个错误的。





Stage 4

BOSS 本关BOSS是站在山崖上向下投掷炸药桶的大汉，当炸药桶从山崖上落下时，上屏会显示一个汉字，玩家需要从下屏的汉字里找出一个能与之组词的，只要找对就可以把炸药弹回去给予对方伤害了。

Stage 5

小BOSS 连线题，将左边和右边的词连成一个搭配的四字熟语，不可一对多。

最终 BOSS

最终BOSS拥有三种形态，也就是说玩家需要完成三种答题。

第一形态和杂兵战属于同一形式，写出汉字对应的假名即可，没什么可多说的。

第二形态要稍微麻烦一点，需要找出上屏给出词汇的反义词，这里的答案很多都不怎么准确，有的时候竟然会出现两个都符合条件的答案！所以要通过的话，还是需要一点运气的。

第三形态，找出符合要求的所有汉字。上屏中会给出一个偏旁部首的假名名称，玩家需要从下屏的汉字里找出包含该部首的字，全部找出即可给予BOSS伤害。

通关特典

第一次游戏时，只能选择“简单”和“普通”两种难度，分别是かんたん和ふつう。当打穿一遍游戏后，就可以选择“困难”难度以及自由选关并直接挑战BOSS了。如果选择直接挑战BOSS，那么该BOSS的防御力会非常高，玩家每答对一题只能让他损失很少HP。

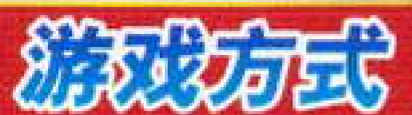


汽车总动员

迪士尼的动画电影如今已经成为人见人爱、每年一度的电影大餐，今年的《汽车总动员》也不例外。伴随着暑假档期上市的电影还未全面公映，游戏便率先上市。虽说作品在任天堂的两大掌机平台都有登陆，但是没想到NDS版却素质平平，反倒是GBA版让人眼前一亮。接下来，就让我们一同简单领略一下这款另类赛车游戏的趣味吧。

汽车总动员
Cars
◆THQ◆RAC◆2006年6月6日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

文 雨中行工作室 海贼王子 编 LIKY



主角介绍

电影的主角是一辆名字叫Lighting McQueen的红色跑车，顺理成章地，游戏中的第一主角也是这辆有着超快速度的跑车。当然，游戏中还有着其他形形色色的车辆，但是在游戏初期，这些车是不会出现的，玩家需要驾驶着Lighting McQueen在各个赛道中取得比赛的胜利，在不断的磨练中取得这些隐藏要素。

游戏方式

游戏是斜45度俯视RAC，依靠简单的操作就可以实现十分爽快的驾驶乐趣，无论是道路两旁的植物、建筑，还是同时行驶的其他车辆，描绘得都比较精致。在转弯之前，还会有方向标志为玩家指明前方道路，提醒及时做出准备。

游戏的取胜方式多种多样，并非只有取得赛道第一名才可以通关，有时候收集途中的金币也是游戏目的，所以玩家在开始游戏前一定要看清楚本关的任务介绍。

操作介绍

按键	功能
十字键	方向控制
A键	油门
B键	刹车
R键	调出/关闭小地图

道路中还有用来为主角车辆加速的“加速地带”和阻挠前进的“减速地带”，加速地带是一个和主角行驶方向相同的绿色箭头，当主角开到其上时，速度会瞬间提升，持续2到3秒后恢复原来速度；“减速地带”则是一个和主角行驶方向相同的红色箭头，当主角开到其上时，速度会瞬间降至0，持续1到2秒后恢复。

游戏有一个比较特别的设定，就是即便不踩油门，车也会以一定的速度行驶，而并非像其他赛车游戏一样停下不动。所以在一些转弯处玩家可以放心大胆地放开油门，因为只要你不踩刹车，就不必担心速度会降到0。

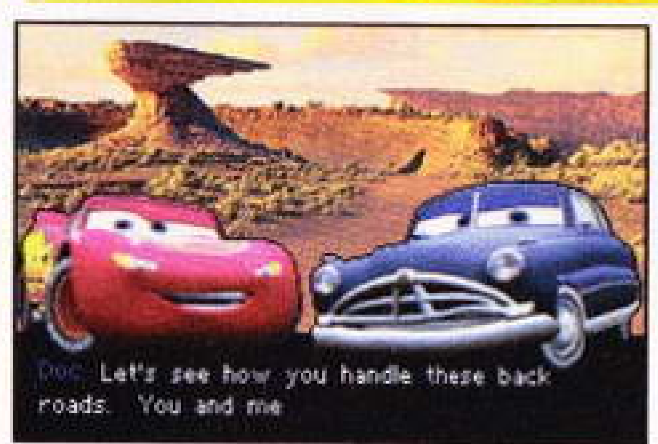


▲绿色的加速板能使速度快速提升。

▲红色的减速板一定要避开。

主菜单介绍	
Continue	继续游戏，读之前的档进行游戏。
New Game	新游戏，注意，如果已经有存档，再选择这个选项开新游戏的话，旧存档会被抹掉。
Credits	制作人员名单。
Options	设置，可以更改油门和刹车的按键位置。

挑战对手 成为最快的跑车



▲剧情对话的场面，让人想起了《Q坦克大作战》。

在看过一段有趣的剧情交代后，正式进入游戏。大家会发现，这里的许多项目都是上了锁的，估计这一方面是为了增加游戏的耐玩程度，另一方面也是为了配合电影剧情层层深入。好了，废话不多说，让我们选择第一个任务给大家做个示范。



▲开始大部分任务都是上锁的，随着游戏进行回慢慢开启。

我们选择None's Challense这个关卡，进入后，首先可以选择车辆，其实最初只有Lighting McQueen可以选择，“他”在本关的任务就是战胜Doc这辆蓝色跑车。

游戏发车前也有个小技巧。类似于《马里奥赛车》中的火箭起步，就是在发车提示倒数到1快消失的时候，按下A键，那么在刚开始的时候，我们就可以把对手甩在身后一段了。当然，如果按得太早，也会发生和《马里奥赛车》中类似的情形，所以这还需要熟练掌握才可以。

开始后，基本就没什么难度了，只要注意前方的行车提示，以及来往的其他车辆就行。不过有时会出现多个分赛道，这时候一定要注意不要走错，不过实际上游戏中是“条条大路通罗马”的，分支路线对游戏的结果影响不大。



▲不要撞上沿途的其他车辆哦。

成功战胜Doc后，在选择本关进行游戏时，就可以选择Doc这辆蓝色跑车了，不过“他”的任务用不着和别人比赛，只要将沿途的金币收入囊中，并顺利到达终点就OK。

结语

虽然说这是一款为了搭配电影而推出的游戏，但是在GBA作品匮乏的今天，也确实是值得玩家一试的，而且游戏的素质其实也并不低，加上大量的隐藏要素，相信也会令玩家有很强的投入感。

另外，希望大家也不要错过了这部电影。看到《汽车总动员》的这款游戏以及电影介绍后，笔者第一时间想起了儿时看过的一部叫做《嘿！奔奔》的日产动画片，讲述的是一辆名字叫做奔奔的长着眼睛、嘴巴会说话的小汽车，为了寻找自己的妈妈和小男孩踏上了冒险之旅的故事。这部动画可以说是影响了一大批80年代出生孩子的经典作品，而如今的《汽车总动员》，无论是游戏还是电影，当然也会令我们再次关注吧。



▲还记得奔奔吗？

文 Kenyo　编 LiKY



降魔灵符传 伊津奈

降魔灵符传 イヅナ

◆Success◆RPG◆预定2006年6月8日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

降魔灵符传完全攻略

本作是与《西林》类似的和风味迷宫游戏，打上了美少女的招牌为噱头，以女忍者伊津奈调查村子的异变而展开故事。尽管游戏画面的朴素让人仿佛回到了GBC时代，但游戏性不低，利用灵符烧制武器的系统很独特，比较耐玩。在迷宫终极大作《风来之西林DS》迟迟不见影的情况下，迷宫类爱好者不妨先玩一下本作，体验新感觉的忍者灵符战斗吧。

基本操作	
A	攻击
X	打开道具菜单（按Y可整理道具）
B＋方向键	加速移动
Y＋方向键	调整面对方向
R＋Y＋方向键	按住能更方便的调整斜角面对方向
L+A	发射手里剑（直线攻击）
L+B	设置爆弹（5回合后爆炸）
L+X	发射苦无（三向攻击）
L+Y	设置撒き菱
R＋方向键	斜向移动
L＋R	按住可快速回复HP

基本系统

游戏完全不使用触摸功能，不过这一点对迷宫游戏来说是无关紧要的。就像以往一样，每次进入迷宫，地形构造都会千变万化。迷宫内采用回合制的行动方式，本作每层出现的怪物有数量限制，杀光就不再出现。让初学者开心的是，本作没有满腹度的设定，大家不用再整天为了食物而操心了。迷宫内不幸死亡等级会保存，但身上的道具和金钱全失，这点跟“《迷宫》系列”最新的设定一致。村中的宿屋住宿可记录，迷宫内则是在楼梯处记录。需要提醒大家的是，在迷宫内，只有到楼梯处记录并退出游戏，进度才会保存，其余场合只要断电都会视为冒险失败，跟死亡的“待遇”一样。

SP是灵力值，每承受一次攻击会减1（如果伤害为0或者Miss则不减）。SP不仅与灵符的使用有关联，也与攻击力紧密关联，SP降低攻击力也相应降低，特别是SP较低时，你会发现攻击力一下子落了几个台阶，要尽快回复SP，否则杀敌时相当不利。



灵符系统

灵符作为本游戏最重要的道具，有两种使用方法，一种是粘贴到武器上（貼る），让武器附加特殊效果，相当于“《迷宫》系列”的印合成系统；另一种是直接使用（使う），灵符后边的数字代表消费灵力，使用时扣去SP相应数值，发挥效果后消失。两种使用方法的作用不同，因此玩家要根据当前的状况选择适合的使用方法。灵符也可对敌投掷，不过大部分效果对主角都是不利的，有些灵符效果会发生变化，例如归还的灵符即是让敌人瞬间消灭。

对绝大部分灵符来说，其消费灵力值越高，效果越大。烈火、水镜、增幅这三种灵符粘贴到武器上都是直接把消费灵力值转换成提升的对应能力值。会心、暗讨之类受到几率影响的灵符，几率会提升，如果重复粘贴的话（2张以上），几率也会相应提升，不过提升幅度不算大，有兴趣的话专门打造一把八张幸运灵符的武器来收集道具也是不错的。

关于灵符属性与怪物属性的克制性，炎与水互克，雷与风互克。



降魔系统

通过投掷封魔灵符，可以把怪物封进灵符内，之后可以随时召唤出来协助战斗，让人想起《特鲁尼克3》的波波罗。不过本作的怪物不受自己控制，无法下达作战指令，完全是自主作战，不会跟随主角，而且与它接近时还会受到攻击，最让人不爽的就是无法带到下一层，所以这个系统实在不太有趣。本游戏的怪物如同《西林》一样，也是三段LV制。下面教大家获取高LV怪物的方法，至少要准备2张以上封魔灵符，其中一张灵力要求在90以上。先用较低灵力的封魔灵符封印你想要怪物的LV1形态，等到身边聚集有2个怪物时，主角暂时做肉盾，召唤出要升级的怪物打死它们，这样就马上获得了LV3形态，再投掷90以上灵力的封魔灵符（最好多准备一张以防失败），强大的LV3怪物入手。注意，封印了怪物的灵符如果贴到武器上，就会变回封魔灵符，怪物消失。除了封魔灵符，破邪太刀也有收怪的同样效果，不过几率较低，对LV3怪物的几率就更低了。





本游戏的装备大致分为3类，分别是太刀、爪和笼手。太刀是完全的武器，装备后提升攻击力；笼手是完全的防具，装备提升防御力，太刀和笼手两者可以同时装备，而爪属于攻防一体的装备，能同时提升攻击力和防御力，但是装备爪后就不能再装备太刀或者笼手。

迷宫内捡到的武器，即使名称相同，也会在攻防力、许容灵力值方面有很大区别（许容灵力值上限为711）。每把武器可以粘贴相同或者不同的灵符来强化能力或增加特殊效果，粘贴数量视武器的不同而有所差异，爪和笼手最多可粘贴八张灵符，而太刀只能贴三张。

本游戏最大的变更就是武器有耐久度的设定，这也是笔者一直希望迷宫游戏应该设定有的，但游戏中没法直接看到这个重要数值。当攻击敌人或者承受攻击，耐久度会逐渐降低，这个损耗速度视武器的不同有很大的差异。耐久度降到一定程度就会破裂（ヒビ），继续使用还会转为破损、大破等状态。以上状态可在锻冶屋完全修复，也可使用复元灵符来

修复（复元灵符的数值越高，修复效果越好）。还可以把复元灵符粘贴到武器上，再用烧付けの炎烧制也能完全修复。处于破损、大损状态的武器再继续使用或承受攻击就会崩坏消失。需特别注意一点，把灵符粘贴到武器上时，当灵符的总灵力值超过了武器的许容灵力值，武器的许容灵力状态会出现黄色字样，此种状态的武器用几下就会破裂崩坏。另外还有一点要注意的是，迷宫内捡到的武器其耐久度并不是全满的，可能只有一半，或者更少，这就是为什么有的武器砍几下就破裂了。

笼手类武器只有防御力的数值，实际上就是防具，那些攻击系效果的灵符粘贴进去无法发挥效果，例如会心、疾风这些就不行。能让笼手类武器发挥粘贴效果的只有防御系灵符，比如水镜、见切，这两个灵符粘贴到太刀类武器同样无效。除了以上两个灵符，其余攻击系效果的灵符都可粘贴到太刀类和爪类武器发挥作用，而能让三种武器都可发挥粘贴效果的灵符有归还、付丧、劣化、复元、转移。由于太刀和笼手能够同时装备，这个组合会拥有较高的防御力，而武器能使用的攻击系特殊效果就略少。爪攻防兼备，无法与其他武器同时使用（因为这是双手武器），但可以使用较多的攻击系特殊效果，实在让人难以取舍啊。



关于武器烧制

游戏中可以在武器上粘贴烈火、水镜、增幅这三种灵符来烧制武器，烧制后继承灵符一定的数值从而提升武器的基本能力值，用上述三种以外的灵符来烧制武器没有任何意义，因为特殊能力是不被继承的。不过这个烧制系统提升功防能力很慢（计算公式不明），效率太低，还不如直接去找一些基础能力值更高的武器呢。实际上，烧制比较适合迅速提升许容灵力值，在最终迷宫发挥重要作用，而且烧制提升灵力值比在武具店提升要省钱得多。我们先看看计算公式吧：烧制后许容灵力值＝现许容灵力值－攻防值补正的灵符的灵力值，所以，烧制时最好不要贴烈火、水镜，全部贴增幅，这样马上就能获得高灵力值的武器，然后再贴上数张烈火、水镜，一套高攻高防的超强武器就完成啦。



关于武器爱用度

武器有个爱用度的基本值，随战斗而慢慢提升，但只有付丧灵符才需要用到这个数值，具体有什么用呢？呵呵，武器特殊能力“合成”的魅力就在于此了。首先把你想要的特殊能力其对应武器的爱用度练至100，然后贴上付丧灵符（注意其灵力值不能超过武器的许容灵力值），再使用烧付けの炎或者到锻冶屋烧制，就会得到××の魂。例如封神の太刀就是封神の魂，这个魂现在相当于灵符（注意能够被提灯怪烧掉的哦），后边有个灵力值，贴到别的武器上可以发挥该魂的原武器的特殊能力，如果武器效果受到几率影响的，灵力值越高发动几率越高。一般无双太刀的基础能力值较高，如果加上封神の魂，通关后挑战变身的六荒神就有利多了。要提醒大家的是，笼手类武器是不能魂化的，就算贴上太刀和爪的魂也不能发挥效果，很遗憾吧。下面教大家一个快速提升爪和笼手爱用度的方法，先用水镜灵符把武器的防御力强化到足够强（伤害在两位数以下），接着到最初的迷宫里按住L+R任由敌人蹂躏（让2～3个以上怪物围殴效果更佳），如果破裂就回村修复，很快爱用度就能达到100了。

女忍者伊津奈的迷宫冒险开始了

忍一族长老玄安带着三名弟子来到一个尚对神有着信仰的小村庄，打算在此隐居修行。首先前往村庄上方的神社，主角对一颗散发着美丽光辉的契约石产生了兴趣，不慎解除了六荒神的契约，不仅让忍一族受到了惩罚，也给村庄带来了巨大的麻烦，很多村民莫名其妙得了病。玄安变得认不出自己了，而姐姐市奈(シノ)也迷失了本性。为了让一切回复原状，只得与村人既害怕又敬仰的荒神进行交涉。村庄右下角的洞窟是地之神シュウチ的栖身之所，与旁边的村长对话后，进入第一个迷宫。(注：由于村中不能攻击，与不断移动的人对话需要按下L＋R才容易接近)

迷宫1 蛇の抜け穴（6F）

1F～2F没什么难点，3F～5F出现的石像HP较高；かえるん死亡后会产下卵，受到攻击孵化变成おたまん，攻击力、HP和EXP相当高，推荐扔火炎丸对付。级别不够的话建议使用归还灵符反复进出迷宫来练级。通过反复虐待おたまん，笔者在这个迷宫练到了LV10。由于本作没有壶，为了节省空间，一般把不要的灵符贴到不需要的武器上，带回村卖钱。

6F的BOSSシュウチ的特技是居合剑，可距离2格以上的背透攻击，但如果背靠墙壁作战，他的特技就无效了。注意，战斗前武器自动解除，需再装备，有突进丸和火炎丸就容易对付了，投掷突进丸时注意避免他面对自己，胜利后入手地珠。

对ミツモト和神社的ヒナギク使用地珠复原健康，但对玄安使用似乎没有效果，看来还得找其他的荒神。村庄左上方的矿场对カツタケ使用地珠后，锻冶屋开放，以后可以来修理武器了，不过修理费挺贵的。从村长处听说了风之神フウカ的相关传闻。对村庄左上方的ツバキ使用地珠，仓库开店，可寄存金钱和道具，道具最多存120个。经过与ツバキ交谈，打听到了フウカ藏身在村庄左边的风の回廊的情报。



迷宫2 风の回廊（6F）



2F～3F出现的はったりきのこ有催眠攻击和一定几率分裂的能力；一反木棉拥有封印的能力，让人无法使用灵符，效果持续整层；3F以后出现的すうぱあまりも是劲敌，不仅HP高，还有分裂的能力，不要在房间内与它对战，很容易越打越多；冷たい风可倍速移动，而且攻击时很高几率与它交换位置。

这个迷宫能捡到一种非常好的灵符——复制灵符，把蛇の抜け穴入手的增幅灵符进行复制，然后贴到武器里提升许容灵力值。用来复制烈火和水镜同样可得到很高灵力值的灵符，把武器的空间都贴满之后，一套攻防都相当不错的武器就算完成，在初期的几个迷宫基本上可以横行无阻了。

6F的BOSSフウカ的特技旋风脚有混乱的效果，在这里特别说明一下，混乱状态时扔手里剑之类的投掷武器能够命中，可暂缓困境。对付BOSS照样采用突进丸＋火炎丸的组合，效果奇佳，胜利后入手风珠。

对矿场的トクスケ使用风珠让他复原健康。与シノ对话，再对玄安使用风珠发生剧情，村子新来了不少人。几个老头吵嚷着说要去参拜健康之神(火之神的别名)，看来身体出现状况了，其中一个背着一支大笔，应该是灵符师。还有美艳动人的御姐イナ和渔师イチカ也陆续到达了此处。对村长タケチヨ使用风珠可治好他的感冒，并打听到火之神カゲン的传闻。从锻冶屋的铁匠处得知カゲン的栖息之地在矿山的灼岩窟里。

迷宫3 灼岩窟（11F）

这个迷宫的难度提升了不少，开始出现很多效果各异的陷阱。例如，火炎のワナ可烧掉所持的灵符和SP回复道具；そろばんのワナ可令人撞上墙减少一半HP（相当于突进丸的效果）；魔物のワナ可召唤出5只怪物，让人处于被群殴的局面；ムレムレのワナ让人一定回合内无法装备武器；うわのそらのワナ令人自动掉下道具；四十肩のワナ使人无法投掷道具，也无法使用回复道具；咒いのワナ可让人减少得到的EXP；暗黑のワナ让人进入失明状态。当然也有一些陷阱对主角有帮助，例如兴奋状态的陷阱就可提升攻击力，而且效果持续整层，应善加利用。探索陷阱的方法就是空挥一次，如果正前方有陷阱存在就会现形，不过前提要在武器上粘贴风属性的灵符，例如烈风、疾风。

大部分怪物是火属性，不妨使用カグツチの笼手降低攻击伤害，贴上2个水镜灵符，防御力就相当高了。注意尺玉ぼうず有自爆特技，在远处投掷手里剑可让它立刻爆炸，但没有经验值。本游戏最烦的怪物终于登场了，就是ともしび提灯，提灯系的怪物可以烧掉已装备武器的灵符和魂，种类随机，对付方法是把主武器卸下，换用无灵符的武器作战；花火职人杀掉后有一定几率出现复制灵符；不知火さん杀掉有一定几率出现烧付けの炎，利用这个道具就可以烧制武器，把武器里的增幅灵符换掉，大幅度升级装备了。

11F的BOSSカゲン特技是连爪，HP较低时还会使用恐吓的特技令主角不断减少SP，如果没有高防御力的防具，直接肉搏不太容易过关，不推荐近身战，建议先用突进丸减一半HP，再使用足枷灵符，在远处扔手里剑就能轻松收拾他，胜利后得到火珠。



火珠可以治好神社的モエ和道具店アズキ的病。对イッヒツ使用火珠，灵符店开张，这里能够买到不少好用的灵符哦。矿场处ナガサダ的武具店也开张大吉，能够净化武器上粘贴的灵符（所有灵符全部烧掉），对他使用火珠回复健康，就会增加一项从武器上剥除灵符的服务，这样就不会浪费掉已粘贴的灵符了。与玄安对话发生剧情，大家都陷入催眠状态，从宿屋的老婆婆处打听到这是水之神スイレン的惩罚，她就住在后山湖中的常冬の洞窟。

迷宫4 常冬の洞窟（11F）

这个迷宫在窄道内的视野范围为1格。炸裂かえるん一旦死亡会产下3个卵，孵化后变成爆裂おたまん，依然是攻击力、HP和EXP相当高的难缠怪物，建议打出卵后，先把该层其余的怪物杀掉，这样每杀掉一个爆裂おたまん就能回复满HP再战，因为不主动攻击卵是不会孵化的。如果攻防均在200以上就无需太担心了，此处是练级的最佳场所。あびせタコ会吐墨汁让人进入失明状态；贫血りんご可吸收HP；河童会让人一定时间内无法装备武器。运气好的话，这个迷宫可以捡到攻100以上的武器，笔者就捡到了攻134的无双太刀和防55的エンマの笼手，后者受到攻击不会降低SP，非常好用。



11F的BOSSスイレン特技是远距离投掷雪球，近身攻击的伤害也不算太高，笔者先扔了个突进丸，然后肉搏，每次砍1000多，不消几回合轻松搞定，胜利后入手水珠。

可使用水珠回复健康的村人有——村长家附近的タゴサク和ヒヨシマル、仓库上方的イチカ，道具店左边的カズナリ，以及神社的キチョウ。用风珠回复村庄下方ソウベエ的健康、火珠可治好タツトシ的病。武具店又有新的服务了，能够增加武器的许容灵力，每次加10，只要有钱就能不断提升至极限。回到宿屋附近与シノ对话，得知玄安为了让村庄恢复原状，单刀赴会空之神ウツホ了。负责收集情报的ミツモト告知空之神ウツホ住在神社旁边的是空道洞窟里。

迷宫5 是空道（16F）

这个迷宫的增幅灵符非常多，敌人方面，ハカイノツメ会变成武器爪的形状迷惑人；死灵的特技是让人SP减少30点，并进入恐吓状态不断减少SP，可使用万能药解除；アカナメ可降低武器爱用度；杀掉からくり职人一定几率掉落复制灵符。

16F的BOSSウッホ特技是喷出毒雾，近身攻击力相当高，若是武器攻击力足够高且有几个回复道具垫底的话，跟他肉搏也无妨，亦可使用突进丸的无赖老招数，胜利后入手空珠。



ウッホ告知主角，玄安并没有到是空道来。荒神的统领タクシキ要求找回因解除契约而消失的秘宝，才释放玄安，他就在是空道右边的神社内部。

可使用空珠回复健康的村人有——矿场的トクジロウ和カクジ，村长家附近的ヒイタロウ，神社的イナ，宿屋旁的ミツモト，村庄左下的サキチ。

武具店增加了利用灵符烧制武器的服务，由于烧制武器提升攻防效率太低，建议不要花太多时间在这上面。

迷宫6 神の迷牢（21F）

土木もぐら具有制作陷阱的能力；回转唐伞可以剥除武器的部分灵符和魂，要特别注意，一旦增幅灵符被剥除，武器的许容灵力值超出界限，受到攻击就会破裂，对于爪和笼手类武器来说，是比较危险的；コダマ能力是倍速移动；灵符魂可远距离投掷劣化灵符到主角装备的武器上，或者降低LV，相当讨厌，如果命中怪物则使该怪物降级；とっきゅうきのこ可让人同时中毒和混乱状态，且具有分裂的能力，太无赖了；三尺どん能够远距离喷射炸弹，还会分裂和自爆，非常麻烦，被围住时小心避免连爆伤害，建议远距离投掷手里剑，一击即爆；会封印的一反ナイロン相当烦人，不妨装备イザナミの笼手应战。



此迷宫有随机出现大部屋的情况，如果持有业火灵符的话世界就差不多清净了，没有业火也没关系，防御力足够高就死不了，遇上时先退至某一角落，然后不断放手里剑，等到怪物近身时再使用个烈火、水镜之类的灵符协助作战。这里最让人恨之入骨的怪物就是かがりび提灯，烧掉武器或是防具一个灵符。

推荐使用心眼太刀加3个疾风灵符的组合，不过2次攻击的武器耐久度消耗就是通常的2倍了。武器攻击力其实没必要太特别的强化，因为LV与SP对攻击力的影响更大，攻300的无双太刀还比不上攻80的心眼太刀＋3疾风一次给予敌人的伤害大呢。这个迷宫可收集到封魔和暗讨灵符。

21F的BOSSタクシキ特技是穿心箭，攻击范围同一直线。如果准备了2个突进丸，也不难取胜。胜利后前五个荒神现身向タクシキ释明了一切，战败的タクシキ于是信守诺言，让患上疾病的所有村人回复了健康。

接下来就是通关画面了，竟然不打工作人员字幕？CUT！为了感谢主角为村庄带来和平，大家打算在神社为她建一座纪念馆。回到村庄后，玄安却还没有回来，此时，渔师イチカ说村子外边发生了异变，过去一看，原来这里早已变成一个大迷宫了。

迷宫7 力の歪（41F）

此迷宫以LV3怪物为主，激烈かえるん死亡后可产下7个卵，又是练级的最佳对象；铁头攻防力异常高，EXP也颇多，一般处于惊恐状态，拼命倍速逃跑，但有时会莫名反击，800左右的防御力也要损失1000左右的HP，不过它HP很少，多扔几个手里剑就搞定了；

いみび提灯可烧掉武器和防具的灵符，对付它最好卸下贴有灵符的装备；15F以后，アカナメズリ特殊能力是降低武器的爱用度；20F以后，极乐蜘蛛和御神火可倍速移动；にじいろまりも分裂几率很高，强烈推荐退入窄道战斗，可减少分裂机会；怨灵的特殊能力是令人SP减为一半且处于惊恐状态，但杀掉后有较高几率出现母の写し绘。

此迷宫有较高几率捡到スサノオの笼手（作用为一定几率防止状态异常），很不错的防具，注意使用增量丸和地狱绘图时不要装备这个武器，有一定几率阻止效果发挥。

最后的BOSS竟然是玄安，他的特技可以让己方减少一半HP，先用2个突进丸，然后就狂砍吧，建议身上最好有1～2个HP回复道具。胜利后玄安恢复清醒，取回六荒神的秘宝返回村庄。

通过力の歪迷宫后，到神社调查契约石，如果身上没有道具，就可进入最终迷宫试练の道。神社右边竹林内部的隐藏小路（按右、下、左的走法穿出竹林）会找到一个忍者，他会带路到荒神居住的村庄，与六荒神一一对话之后，他们以变身形态在各自的迷宫等待着大家去挑战，这次药丸发挥不了作用，攻击型灵符有效果，但异常状态无效，要想取胜可要打造出强力的武器，带上足够的回复道具才行哦。随着挑战次数的增多，他们的实力还会逐渐提升，不过取胜却没有战利品，实在遗憾。

最终迷宫 试练の道（100F）

跟以往的迷宫游戏一样，最后总有一个高难度高挑战性的压轴迷宫等待着大家，如果前面的迷宫对你来说只是热身，那么这个应该不会让你失望。进入条件为不带任何道具，且LV自动降为1（出来会回复正常）。



由于身上只能持有20个道具，如何最大限度增加携带道具数？把有必要带着但暂时不用的灵符或者魂贴到不需要的爪上，将其当做保存灵符的道具，一旦需要用到灵符时，装备上该武器砍几下敌人就破裂崩坏，灵符自然就爆出来了。



高难度迷宫一向是运气远大于技术，在这样残酷的环境里生存，一套好装备是保命的关键。最佳选择便是心眼太刀＋エンマの笼手的组合（没有エンマの笼手的情况，スサノオの笼手是折衷选择），奉行防具优先于武器的原则，用复制后的增幅灵符最大限度提升许容灵力值（至少5个以上），然后使用烧付けの炎烧制，再全部贴上高灵力的水镜来强化形成坚固的壁障，最迟50F之前一定要完成，否则就会经常陷入苦战，最后导致死亡。至于太刀的攻击力倒是没必要刻意提升，迷宫初期很多武器都可以用至破裂就扔，没必要修理，在深层的迷宫能够捡到基础攻击力较高的武器，到时再提升其许容灵力值也不迟。高灵力的复元灵符随身携带2张左右，专门修理笼手。除了主装备，无论何时都要准备一套副装备，以对付烧灵符的提灯怪（当然脱光了打也可以，但还要预防没有复元灵符修理主装备的情况出现）。另外，迷宫内可随机捡到各种魂，最有价值的便是玄隼の魂，可连续2次攻击，如果没运气捡到，那就只能用3张疾风代替了，这个能力是必须要放到武器中的，对作战效能的提升无需多言。

忍者道具方面一定要收集99个手里剑，在50F以后经常要用到，不仅是先制攻击，更要用来对付爆弹系怪物。武器贴上风属性的灵符，房间内走一步探索一次陷阱，步步为营是基本的前进方针。就算有高防御力的防具也不能掉以轻心，一旦被怪物使用特技进入无法装备武器的状态而且又被围攻的话，照样瞬间KO，迷宫游戏的最大魅力就是这种多变性。

为对付难以预料的开场大部屋，业火、见切灵符要随身准备2张左右（迅雷、水镜的效

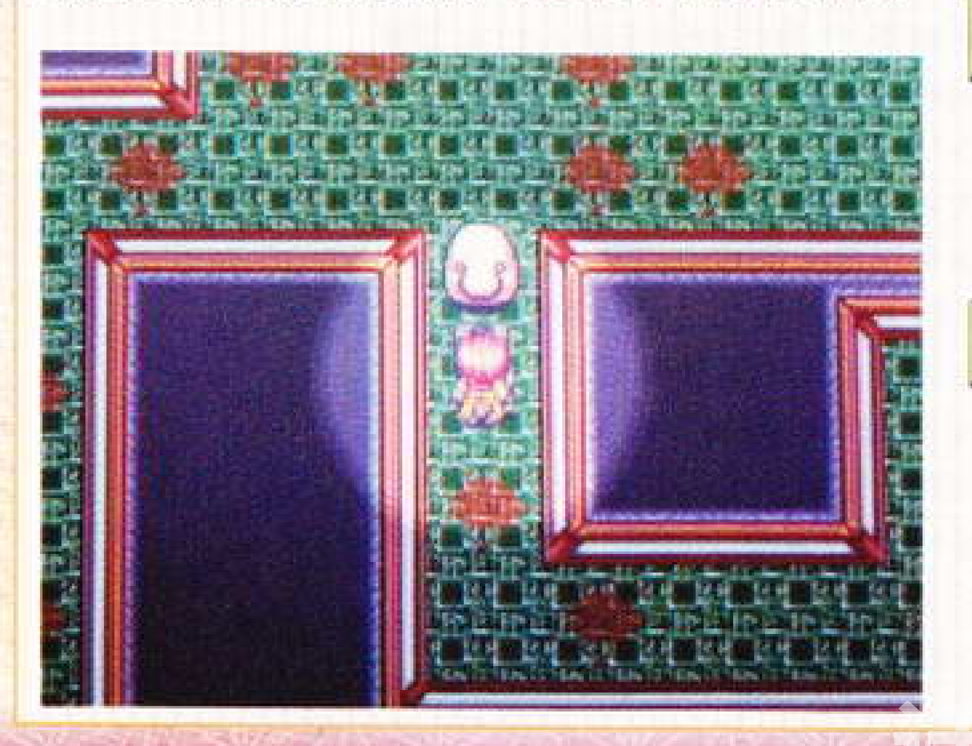


果由于持续回合数太少所以不推荐），万一踩中魔物陷阱也能解困。

本迷宫限定出现的道具有地狱绘图、应龙の爪和玄隼の爪，其中，应龙の爪、绯龙の爪之类满HP放火焰效果的武器，加上3张疾风灵符1回合可放2次火焰，不过伤害实在太低，作用不大。在迷宫内捡到好道具时，不要想着带出迷宫，尽量用在适合的地方吧，比如魂、灵符就给武器装上，物尽其用。一直抱着不用，等你找到归还灵符，估计早已升天了，只有活用所有道具，才能顺利突破，这是高难度迷宫万古不变的法则。

◆ 1F～20F

1F～6F多屠杀おたまん来提升LV，1F最恐怖的要数ヒカリ，实力很强，高死亡率的罪魁祸首就是她。前20F一般都是杀光敌人才下楼梯，最大限度提升LV。这里优先携带的道具以复制、增幅、水镜灵符和烧付けの炎为主，然后就是SP回复道具。笔者思索本作既然是仿照《西林》而做，那么迷宫初期应该有个升级秘法才对，经过笔者的缜密分析，终于发现了这个彻底改变此迷宫游戏平衡性的升级秘法，不敢独享，现在就教大家怎样去实现。5F～7F会出现石头怪，其LV3状态铁头每只经验有20万，这是本游戏经验最多的怪物，相当于《DQ》中的金属史莱姆。那么怎样升至LV3呢，这就要用到我们最可爱的封魔灵符了。在7F前至少要取得一张封魔灵符来封印石头怪，接着将某个怪物砍至半死，然后召唤石头，待其攻击对方时躲到房间角落里，以防它升至LV2后对近身的主角反攻。最后等它四处游荡杀怪顺利升至LV3之后，就可以去收拾它了，但是注意绝对不能靠近它，否则瞬间就灰飞烟灭，风险是挺高的，所以回报才高嘛。不过摸清它的行动路线就不怕了，在它必经之路的房间入口设置撒き菱，如果没有，躲在房间角落直接用手里剑也行，但有时会伤害为0，所以要有耐心，反复多次最后终于杀掉（途中可以按L＋R加速，因为铁头进入房间时加速会自动变慢的）。笔者由于人品好捡到2张封魔灵符，顺利杀了2个铁头，结果从LV8狂升至LV30，一下子平步青云，直入天堂了，怪物的三段LV制果然王道！升级法的成功无疑让人对突破迷宫增强了极大的信心。



◆ 21F～30F

此阶段对猛烈おたまん进行屠杀提升LV。道具栏窘迫的话，HP回复道具愈しの光就算舍弃也没关系，30F以后就以携带圣なる光为主了。在此处完成笼手的许容灵力值提升的烧制，并持续强化防御力。如果还捡到封魔灵符建议先贴到备用武器中，以后还会出现LV2的岩头，还是可以靠封魔来诞生LV3铁头的。

◆ 31F～40F

此阶段主要以完成高防御力的笼手为主，并打造一把2回攻击的心眼太刀，敌人没有特别要担心的。

◆ 41F～50F

此阶段HP回复道具全部换用神圣なる辉き，敌人实力提升比较大了，如果还未完成高防御力的防具，会经常陷入苦战，相反，有着坚固壁障的保护，就会像郊游一样的舒心。

◆ 51F～60F

とつきゅうきのこ登场，作战时一定要退至窄道中。笼手防御力在400以上此阶段会比较稳定，不用经常担心HP的问题，笼手强化失败的话离回村也不远了。

◆ 61F～75F

烦人的とつきゅうきのこ还会持续登场，其余敌人的实力也再次提升，65F左右可对激烈おたまん进行屠杀提升LV。

◆ 76F～90F

急速爬楼梯开始，尽管防御力有500以上，但武器攻击力和LV较低，与敌人正面PK还是处于不利局面。不过，如果遇见铁头这个怪物的话，一定要找机会杀掉，但由于是倍速逃走状态，要杀掉不太容易，不妨采用设置撒

き菱在房间入口的方法。

◆91F～99F

逃命生涯，敌人太强了，转移灵符在此处大活跃（要确保有3个以上）。倍速移动的怨灵会减少SP，与其他怪物一起攻过来时非常棘手。所以到达90F至少要确保有6个以上神圣なる辉き，3个以上的母の写し绘。除了普通的LV3怪物，还会出现6种与荒神外形相同颜色不同的怪物，拥有与荒神相同的特技，而且具有卓越的实力，每次攻击都有1000点以上伤害，与其对战至少得消费1～2个神圣なる辉き，如果有高灵力的封魔灵符，不妨收一两个回去跟荒神进行真假PK。不要吝惜道具，冲出黑暗就是光明。

◆100F

最终BOSS战，BOSS的攻击力比较高，每次伤害1500～1800左右，但HP较低，有2个以上的神圣なる辉き就容易取胜了，建议之前保留一个觉醒丸留待此战用。

灵符

名称	粘贴　抗	直接使用
烈火の灵符	可提升攻击力；武器附加火属性	对周围1格内敌全体火焰攻击
业火の灵符	一定几率追加火属性攻击效果	房间内敌全体强力火焰攻击
水镜の灵符	可提升防御力；武器附加水属性	房间内敌全体进入混乱状态
迅雷の灵符	一定几率让敌人进入麻痹状态	房间内敌全体进入麻痹状态
烈风の灵符	把敌人击退一格；武器附加风属性	对周围1格内敌全体吹飞攻击
会心の灵符	会心一击出现几率提升	必定使出一次会心一击
见切の灵符	敌人的攻击命中率降低	房间内敌全体进入失明状态
归还の灵符	死亡后该武器送回仓库	保留道具和金钱脱出迷宫
足枷の灵符	一定几率让敌人无法移动	房间内敌全体进入移动不能状态
睡眠の灵符	低几率让敌人进入睡眠状态	房间内敌全体进入睡眠状态
转移の灵符	与敌人交换位置	瞬移到同层内别的地方
封魔の灵符	无效果	对敌投掷一定几率将其封印变成符，以后可召唤协助战斗
增幅の灵符	提升武器的许容灵力值	提升武器的许容灵力值
付丧の灵符	烧制时把爱用度MAX武器的能力变成魂	无效果
复元の灵符	烧制时完全修复武器	回复武器部分的耐久度
复制の灵符	一定几率让敌人分裂	复制成其他灵符
劣化の灵符	攻防能力降低	LV降低
疾风の灵符	粘贴3张灵符就可连续2次攻击；武器附加风属性	对周围1格内敌全体每人攻击2次
暗讨の灵符	一定几率对敌一击必杀	较低几率瞬杀敌人
幸运の灵符	杀掉敌人后出现道具的几率提升	对敌投掷可一定几率将其变成道具

武器

爪	
钢铁の爪	无特别效果
恶魔の爪	消耗自身HP为代价给予敌人较大伤害
蝙蝠の爪	可吸收敌人的HP
巨人の爪	自身HP越高杀伤力越大
刀返の爪	持刀系敌人的攻击伤害降低
退魔の爪	对幽灵系敌人的攻击伤害提升
破坏の爪	降低敌人的攻击力，并可破坏陷阱（消耗耐久度）
ネコの爪	对鱼系敌人的攻击伤害提升
绯龙の爪	HP全满时可向前方发出火焰攻击
バクの爪	攻击时一定几率让敌人进入睡眠状态
穷鼠の爪	自身HP越低杀伤力越大
应龙の爪	HP全满时可发出3方向火焰攻击
玄隼の爪	可连续2次攻击

太刀	
破邪の太刀	一定几率让对手叛变攻击其他敌人
斩铁の太刀	对坚硬的物体伤害大
心眼の太刀	必中攻击
修罗の太刀	所得 EXP 增加为 1.1 倍
无双の太刀	基本能力值较高，无特别效果
封神の太刀	对神系敌人的攻击伤害提升

笼手	
イザナギの笼手	防止诅咒状态
イザナミの笼手	防止封印状态
カグツチの笼手	火属性伤害降低
オロチの笼手	水、雷属性伤害降低；防止麻痹状态
エンマの笼手	承受攻击时 SP 不会减少
スサノオの笼手	对所有异常状态增强一定的抗性

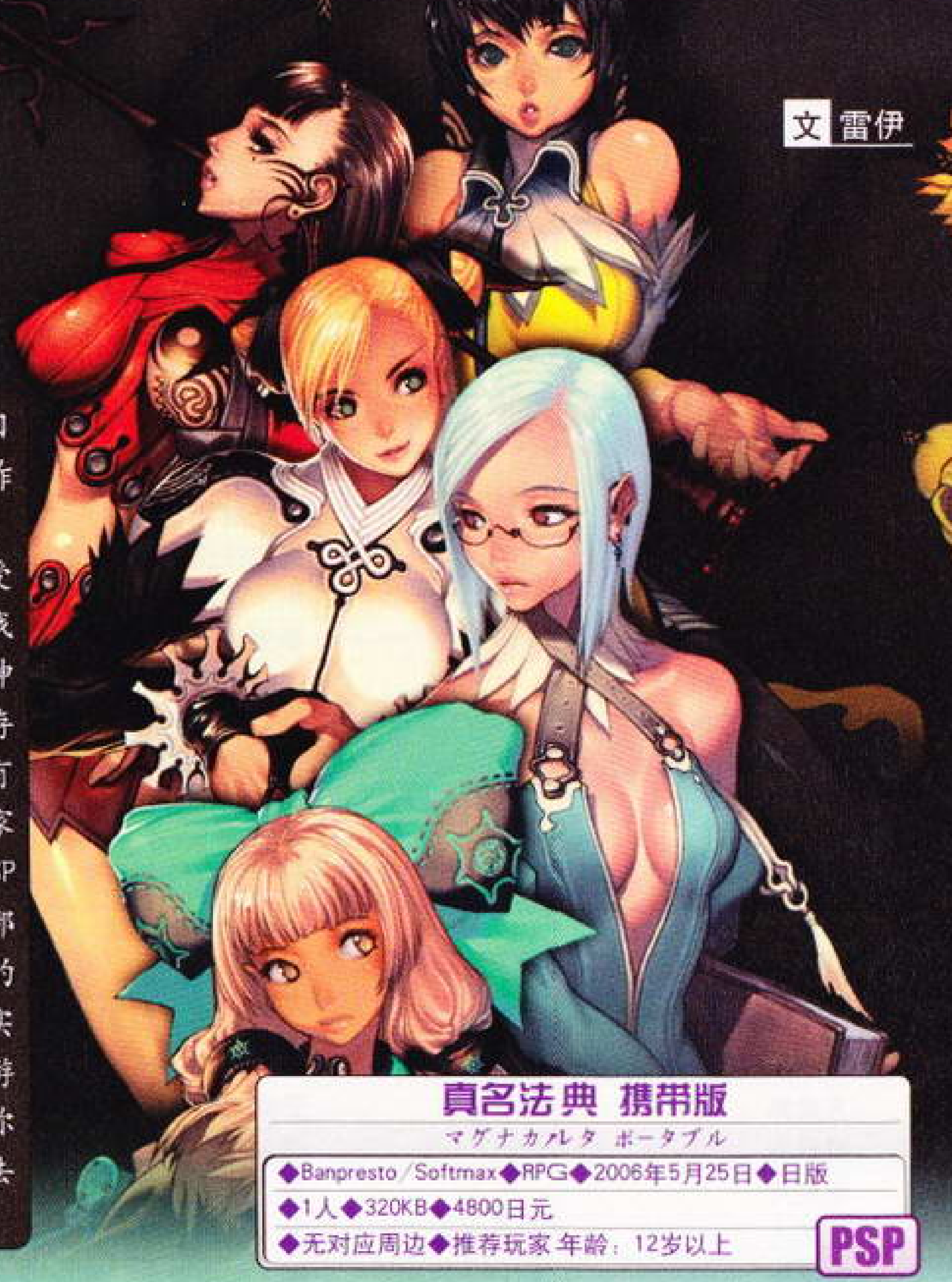
道具

愈しの光	HP 回复 500 点
圣なる光	HP 回复 2000 点
神圣なる辉き	HP 全回复
万能药	异常状态全解除
ポチの写し绘	SP 回复 100 点，惊恐状态解除
母の写し绘	SP 全回复，惊恐状态解除
地狱绘图	以减少 SP 为代价提升最大 SP，并进入惊恐状态
火炎丸	受到火属性伤害
减量丸	进入浮空状态（陷阱无效，同时不能捡地上的道具）
增量丸	浮空状态解除，且最大 HP 提升
觉醒丸	进入觉醒状态，命中率回避率上升
突进丸	进入突进状态，撞到墙上会损失一半 HP
猛毒丸	进入中毒状态，HP 不能自动回复
睡眠丸	进入睡眠状态
爆弹	在地板上安置，5 回合后爆炸
撒き菱	经过者受到最大 HP 的 10% 的伤害
手里剑	可攻击远处的敌人
苦无	同时 3 方向投掷攻击
净化の炎	把装备中的武器粘贴的所有灵符烧掉
烧付けの炎	利用已装备的武器粘贴的灵符烧制武器



文 雷伊





由韩国Softmax制作、曾在日韩两地创下不俗销售成绩的RPG作品《真名法典》以其曲折的剧情、精美的人设和强大的声优阵容受到了不少玩家的支持。虽然游戏被不少国内玩家誉为“韩国神作”，但实际上该作品的PS2版存在的问题还是相当多的，其中有些系统上的弊病甚至令不少玩家在中途放弃了游戏。在这次的PSP版中，厂商针对PS2版系统上的部分问题进行了改良，虽然改动的幅度并不大，但从整体来看确实比PS2版平易近人了不少。虽然游戏的流程仍略显拖沓，但如果你有足够的时间，本作还是值得去细细品位的。

真名法典 携带版

マグナカルタ ポータブル

◆Banpresto／Softmax◆RPG◆2006年5月25日◆日版
◆1人◆320KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家 年龄：12岁以上

PSP

基本系统

野外冒险

移动模式

本作在野外进行移动时一共有两种方式，分别为冲刺模式(Dash Mode)和反击模式(Counter Mode)，两种移动模式有着各自的特性，在野外时可以按R键来切换。

冲刺模式



能够在野外快速移动，但无法对敌人造成先制攻击。PS2版中的这种移动模式视界范围非常窄，很难发现周围的敌人和宝箱，很容易被敌人偷袭。PSP针对PS2版冲刺模式可视范围窄的缺点进行了改良，让冒险进程顺畅了很多。

反击模式

在PS2版中被称为探索模式，PSP版虽然改了叫法，但在性能方面却和PS2版基本没什么变化。反击模式的可视范围广，靠近敌人后可以按○键对它们发动先制攻击，但移动速度却很慢。





休息

在野外进行冒险时，如果我方同伴的HP有所减少，可以按□键来休息以回复体力。休息时我方的可视范围会变窄，而且无法移动。在休息过程中再按一次□键可以解除休息，按△键则可以进入菜单。

感与灯笼

感(カン)是存在于《真名法典》世界中的自然之力，类似于一般RPG中的属性，共分为天、风、江、水、山、地、火和雷8种，不同的感之间存在着不同的相性。在野外冒险时，根据玩家所处地域的不同，场景中不同种类的感量的强弱也是不同的，比如说在火山中火属性的感就较强烈、在冰原中水属性的感较强烈等等，玩家可以按SELECT键来进行查看。在野外时可以发现一些散发着感的灯笼，玩家可以通过使用咒符来改变灯笼的属性，从而改变该区域中感的配置情况。需要注意的是，如果对灯笼使用与其原本属性相反的咒符，灯笼就会爆炸。



感相对表

	天	天	江	水	山	地	火	雷
天	相应	相应	准相应	准相应	相反	相反	准相反	准相反
天	相应	相应	准相应	准相应	相反	相反	准相反	准相反
江	准相应	准相应	相应	相应	准相反	准相反	相反	相反
水	准相应	准相应	相应	相应	准相反	准相反	相反	相反
山	相反	相反	准相反	准相反	相应	相应	准相应	准相应
地	相反	相反	准相反	准相反	相应	相应	准相应	准相应
火	准相反	准相反	相反	相反	准相应	准相应	相应	相应
雷	准相反	准相反	相反	相反	准相应	准相应	相应	相应

街道设施一览

杂货屋·装备屋

可以买卖装备和道具，在购买菜单中按L键/R键可以以10个单位增加/减少购买物品的数量。在装备屋中购买饰品时按△键可以对比装备该饰品前后的人物能力值。

通信机

能够与远方的人物进行对话的机器，在地图上以“C”字母表示。在通信机中进行对话不仅可以获得一些游戏相关的信息，在一些情况下还可以在卡林兹和莉斯两个队伍之间切换，到后期还可以在一些地区之间进行瞬移。

占卜屋

与街道或村庄中的巫女进行对话可以让她替你占卜。占卜屋是游戏中的一个重要设施，不仅可以为玩家占卜运势，还可以帮玩家组合咒符和鉴定道具。

占卜

在前往野外冒险前可以先让巫女占卜一下我方成员的运势。运势不仅影响着玩家在战斗中得到的经验值、所得金钱和逃走的成功率，甚至还影响着玩家在战斗中技能的领悟几率。运势从高到低分别为大吉、吉、凶和大凶。占卜过的角色在其头像前会增加一个运势的符号，经过一定时间后，这些符号便会消失，而占卜带来的效果也会随之消失。如果在占卜中不幸得到了凶和大凶也不要着急，“花钱消灾”在游戏中也是行得通的，只要再次跟巫女对话选择“厄拂い”就可以令之前占卜的结果(不论是厄运还是好运)无效化。



旅馆与记录点

不仅可以储存游戏进度和回复体力，还可以与我方同伴对话、给我方同伴赠送礼物(プレゼントする)，从而调整同伴友好度。友好度从低到高分别为疑念、友好、亲密、信赖和尊敬5个阶段。



鉴定

在游戏中玩家有时会得到一些以"？？？？？"表示的未知道具，这些道具只有在占卜屋中进行鉴定才能发挥其真正的价值。根据道具种类的不同，鉴定所需要消费的金钱也不同。

组合

咒符之间可以通过组合来生成新的咒符，不仅相同属性的咒符可以组合，不同属性的咒符间也可以进行组合，不过如果相性不合的话就会合成失败。在咒符组合画面中按动L或R键可以选择不同属性的咒符。



工房

在工房中不仅可以购买武器装备，还可以对武器和防具进行强化（アップグレード）以及完成委托（クエスト）获得特殊的武器和防具。

强化

通过特定的材料来强化原有的武器装备，可以强化的武器装备会随着工房的不同而发生变化。

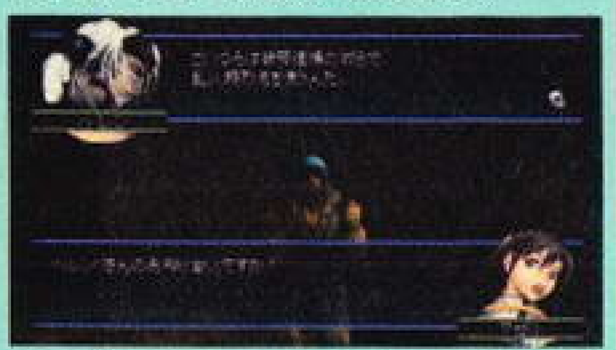


委托

达成工房的委托要求，寻找到特定的材料就能够得到特殊的武器和防具。在接受一项委托的过程中，如果没有将该委托完成或者取消就无法去接受其他委托。

道场

在道场中进行修炼是习得新流派的重要方式之一。在野外碰到道场负责人员时与他们对话就可以参加修炼。修炼分为初传、中传、奥传、皆传4种，将它们全部通过之后就可以去挑战最终的流派继承试炼，完成继承试炼就可以获得该流派的秘传书，给相应的角色使用就可以让他们习得新的流派。需要注意的是，能够在相应的道场中进行修炼的角色都是固定的，只有能够习得该流派的角色才能在相应道场中进行修炼。另外，如果队伍中有复数成员能够习得该流派，就可以反复挑战以获得多本秘传书，从而让能够习得该流派的角色都习得新的技能。



菜单解说

按动△键可以调出菜单，菜单下又分为多个子菜单，下面将一一进行解说。



1 编成

每次战斗我方最多可以上场3名成员，其他同伴则处于待机状态，玩家可以在菜单中对战斗成员进行编成。其中画面左方的是战斗成员，画面右方的则是待机成员。

2 道具

查看和使用道具，按L和R键可以进行翻页查看。游戏中的道具种类相当丰富，包括礼物、咒符、秘传书、组合用道具等等，在道具子菜单中按□键可以对它们进行分类。

3 装备

可以调整角色的装备，不同的角色所能装备的武器和防具也各不相同。

4 流派

可以查看各流派的属性、习得的技能以及可以发动的模式。其中属性右边的色块代表该流派可以发动的战斗模式，蓝色为修罗、橙色为罗刹、紫色为夜叉，灰色为无法发动。SHIELD下方的为该流派的防御点数。当某个流派中的所有技能学习完毕后会在信息栏中显示一个醒目的"完"字。玩家还可以在这里对

角色在战斗中使用的流派进行变更，对着流派信息按动□键，在战斗中就无法使用该流派。



5 情报

显示角色的个人信息、玩家所在地的信息、咒符情报以及游戏中怪物的图鉴。

6 设定

进行游戏中BGM音量和语音音量的调节，另外还可以删除记忆棒中的记录以腾出存储游戏的空间。

7 所在地、游戏时间以及金钱。

显示玩家目前所在地的信息、累计游戏时间以及所持的金钱数，游戏中金钱的度量单位为Sid。

8 纪录

显示在战斗中1次攻击对敌人造成的最高伤害值，如果在战斗中刷新了伤害纪录就可以获得额外的经验值奖励。

9 存盘

在菜单画面中按SELECT键可以随时存盘，非常方便。

关于战斗

本作的战斗比较具有特色，战斗中的指令需要由玩家手动来输入。玩家可以按L键来切换操作的角色，如果你培养的角色足够强，就完全可以让该角色独当一面来应付敌人。在战斗中按△键可以调出战斗菜单，其中可以使用道具、切换角色使用的流派和选择逃跑指令。

流派和技能

游戏中各角色的技能都是有着流派之分的，各流派下都有着数个不同的技能。要想习得新的流派必须通过秘传书来实现，秘传书可以在一些特定的战斗、宝箱中获得，也可以在道场中完成修炼来获取。各流派中最初可以使用的技能只有一项，玩家必须在战斗中不断使用技能，并在三次按键中全部获得“GREAT”评价才有可能习得新的技能。在战斗中，按←和→可以选择不同的技能。

防御点数

各个流派都有着各自不同的防御点数，战斗中位于角色体力槽下方的小圆点数量就代表着防御点数的多少。防御点数可以令一次攻击中受到的相应物理连击数带来的伤害降低，游戏中许多技能都有着较高的连击数，当连击数超过防御点数时，之后的攻击造成的伤害便会恢复正常。和我方同伴一样，敌方角色也同样拥有防御点数，因此对于一些防御点数较高的敌人来说，相比使用威力大但连击数低的高等级技能，一些威力小但连击数高的低级技能反而能够取得比较明显的攻击效果。防御点数在承受下次攻击时会完全回复，无法减轻魔法攻击带来的伤害。

三种战斗模式

游戏中共分为“修罗”、“罗刹”和“夜叉”三种模式，每个模式都有着各自的特点。各流派最初只有修罗模式可以选择，当某个流派的技能全部领悟完毕后，在战斗中就可以按↑和↓来选择罗刹模式和夜叉模式了。当然，并不是所有流派都可以选择罗刹和修罗模式的，赤术、青术和弓术都只能发动修罗模式。

修罗

要求输入的按键非常简单，感的消耗量较低。但相应的，对敌人的伤害程度也较低。在修罗模式中，即使按键失败了，该次行动照样会发动，不过效果则只有按键成功时的1/2。总体来说，是一个比较适合初学者使用的模式。

罗刹

能够将该流派的技能一次性发动的模式，画面表现非常华丽，对敌人造成的伤害值也十分高。缺点是该模式输入指令的烦琐程度非常高，首先必须无误地输入最初的三次指令，在三位一体环转动后，还必须准确无误地输入一连串指令，而且中途一旦输入失败，那该次行动就会立即终止。另外，罗刹模式下感的消耗量非常高，而且不能用防御点数来防御敌人的攻击。



夜叉

基本上是一个专门用来反击敌人的模式。当敌人进入我方攻击范围内并对我方发动攻击时，三位一体环便会开始转动。此时如果预算出敌人的进攻方式，按动相应的键位，便可以对敌人进行反击。夜叉模式的好处是不消耗统率力槽，而且一旦发动成功后还可以免受伤害。该模式的缺点也非常明显，除了预知敌人的行动非常困难外，该模式下也没有防御点数，因此只推荐给上级者使用。

指令相关

虽然游戏中流派和技能非常丰富，但战斗时输入的指令其实是有着一定规律的，决定着指令的就是各个技能的感的属性。也就是说，不管技能属于何种流派、不管技能的攻击力是高是低，只要它们的属性是相同的，那么它们在战斗中的按键指令就是相同的。下面给出各个属性技能发动时按键的输入指令，熟练掌握的话就算在战斗中陷入混乱状态(战斗中的指令提示全部变为问号)也不用担心了。

天	○○○	山	××○
风	×○○	地	×××
江	○○×	火	○×○
水	×○×	雷	○××

战斗画面解说



① 感

显示战斗中感的种类和残量，颜色越亮代表感越充足，颜色越暗则表示感越匮乏。在战斗中某属性的感越充足，发动该属性的攻击时的效果也就越明显。随着相应属性技能的使用，感的残量也会越来越少，当感全部耗尽时，就无法发动该属性的攻击了。在这种情况下，玩家可以选择发动其他属性的攻击，或者使用道具来回复感的含量。另外，随着时间的流逝，感也会慢慢回复。

② 统率力槽

战斗中敌我双方的行动都需要消耗统率力槽。画面上方的为敌方的统率力槽，画面下方的为我方的统率力槽，当统率力增长到三角形所在位置时就可以行动。如果在战斗中什么都不做，统率力槽就会增长，而当角色移动时，统率力槽便会停止增长。我方的统率力是由我方参加战斗同伴的魅力值(カリスマ)、友好度平均值所决定的，因此在战斗前适当地提高同伴的友好度对战斗具有相当意义。此外，统率力槽还跟可战斗成员的数量有关，如果敌我双方有角色减少(或者陷入麻痹状态)，那么减少的一方在统率力槽上就会表现出明显的不利。

③ 三位一体环

当敌人进入我方当前控制角色的攻击范围时，画面中央便会出现一个转动的圆环，环上有着不同的按键符号，玩家必须准确地有节奏地按动相应按键才能发动攻击。每次按键后，游戏会对玩家的按键表现给出评价，一共有GREAT、GOOD、FAIL和MISS4种，后两种评价代表按键失败。

④ 三位一体驱动

在发动攻击时如果三次按键全部取得了"GREAT"评价，画面右上方的三位一体驱动值(Trinity Drive)便会增加5%。当该数值超过30%时，按动□键就可以使用驱动，从而使我方下次的攻击力得到相应数值比率的提高。该数值最多只能累计到100%，在发动后驱动或者逃跑失败后，该项数值就会归零。

⑤ 我方战斗成员信息

其中位于左端的是当前操作角色的信息，右侧的小框则为其他两名处于待机中的战斗成员的信息。当前操作角色的信息栏内所涵盖的信息量比待机成员的要更为丰富，除了包括姓名、体力和防御点数外，还包含了当前使用的流派、战斗模式以及技能等等。按←和→可以选择不同的技能，按↑和↓可以选择不同的战斗模式。

攻略部分

由于石化病的盛行和地壳变动，疲于数百年战争的人类开始寻找新的栖身之地。在饱受了饥饿、病痛以及海难的折磨后，人类终于在一块在一块叫做“伊菲利亚(イフェリア)”的大陆上定居了下来，建立了ガルート、マラカット、バイエル和アマバト四个国家，开创了属于自己的新纪元。



在伊菲利亚大陆上，居住着一群叫做“亚逊(ヤソン)”的、和人类非常相似的原住民，他们同样有着属于自己的国家——亚逊公国(ヤソンロベン)。刚开始的时候，亚逊和作为移民的人类之间还能够和睦相处，但随着时间的推移和价值观、历史背景的差异，两个种族之间的矛盾也开始不断激化。

人类崇尚“石之文化”，善于利用自己的方法去改变自然和“感”；而亚逊则是一个崇拜树木的民族，一直以来，他们都坚信树木拥有着神圣的力量，特别是位于首都エペンタード的“光之树”，更是被亚逊奉为神一般的存在，而他们也以吸收光之树散发的“感”来维持着自己的生命。对感的态度是人类和亚逊之间的最大分歧，最终酿成了两个种族间的大规模战争。

在与亚逊的战争中出现的“八英雄”封印了光之树，数十年后，无法从光之树处获得感的亚逊族间开始流传一种叫做“树化病(アミュート病)”的瘟疫。感染这种疾病的亚逊族人的身体组织会渐渐变得像树皮一样坚硬，而与此同时，感染该疾病的亚逊人中有极少一部分发生了突然变异。和普通的亚逊族人不同，他们不再需要通过身体上的印记(ビンディ)来吸收感，即使没有了光之树，他们也能够用一种全新的方法来汲取自然中的感，因此他们的战斗能力要比一般的亚逊族人更高。这群拥有超强战斗能力的变异亚逊人称自己为“爆破虫(ブラストワーム)”，在亚逊女王阿米拉(アミラ)的率领下，长期处于胶着状态的种族战争迎来了新的局势；而另一方面，在战争中亲人惨遭亚逊杀害的部分人类也开始自发性地组成了一个集团“红色旋风”，而故事的主人公卡林兹(カリンツ)正是这个佣兵部队的队长，他与同伴们一起，在整个伊菲利亚大陆掀起了一股猩红色的复仇风暴……



红の旋风本部

自从家园被亚逊摧毁以来，卡林兹的梦境中就一直出现着儿时惨痛的回忆，轮回在脑海中的一段段记忆促使着这个曾经有着悲惨身遭遇的少年成长为特殊佣兵部队“红色旋风”队长，使他时刻保持着一颗对亚逊的复仇之心。从梦中醒来后，和艾奥尼丝(エオニス)、亚泽尔(アゼル)和哈伦(ハレン)对话可以令他们加入。在一楼左侧的房间与秘书蕾哈丝(レハス)



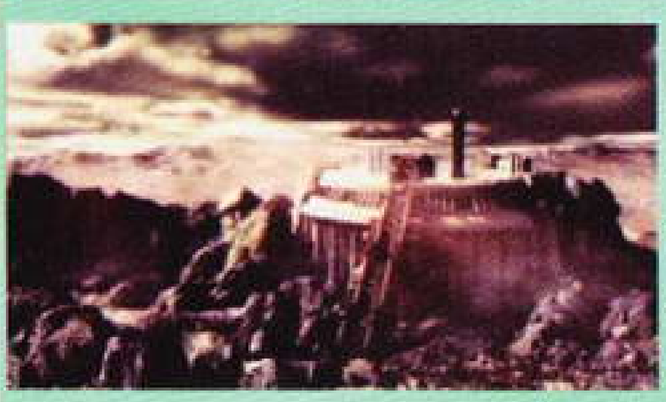
对话后，大厅中的通信机发出了信号，联合军将军阿格雷安(アグレイアン)在通信机的另一头给红色旋风安排了一个新的任务。外表冷俊的阿格雷安是红色旋风的老雇主，这次他委托给卡林兹等人的任务来头可不小。联合军正在策划利用大魔法奇袭亚逊的首都亚逊公国，从而吹响全面反击战的号角，不过发动大魔法时，大量的魔法师都处于完全无防备的状态之下，而卡林兹等人的任务就是保护魔法师们的安全，确保大魔法的顺利发动。虽然明知任务艰巨，但出于复仇，卡林兹等人还是接下了这项任务，并和部下们商量好了后路——万一任务失败就逃往ガルート国境的レスター。

出门时可以熟悉一下战斗的基本系统，在记录点和同伴对话、赠送礼品可以调整他们的友好度。准备就绪后离开本部前往アレモリ山。

友好度选项

同伴	对话	效果
艾奥尼丝	占いを信じているとは……本当に変わっているな。	艾奥尼丝↑
	占いにでもすがりたい气持ちも理解はできるが……	艾奥尼丝↓
哈伦	成功すれば、致命的な被害を与えられるだろう。	哈伦↑
	それはまだ言えない。	哈伦↓、亚泽尔↑
亚泽尔	それはまだ言えない。	亚泽尔↑
	アグレイアン将军からの重要な任务だ。	亚泽尔↑、哈伦↓
亚泽尔	任务で忙しい每日だ。そんな暇はない。	亚泽尔↑
	邪魔なだけだ。好きじゃない。	哈伦↑

アレモリ山



分别与塔兹马（タヅマ）将军和阿格雷安将军见过面后，任务也就正式开始执行了。在大魔法阵处与负责护卫的联合军碰头后，大魔法即将发动，遗憾的是，亚逊方面似乎早已预料到联合军的行动，早就派遣了“爆破虫”的四天王之一奥尔哈（オルハ）等候在此。虽然有亚逊捣乱，但大魔法最终还是发动了，而出人意料的事情却又发生了。亚逊女王阿米拉利用真名法典之力抵消了大魔法之力，联合军内一片混乱。眼看情况不妙的卡林兹准备按之前商量好的计划向レスター方面撤退，但在经过アレモリ山的途中，却碰到了四天王中的另外一位——罗茜（ロッシィ）。她会派出召唤兽阻拦卡林兹等人，只要将召唤兽的HP降到一半以下就可以结束战斗。哈伦对眼前的召唤兽非常熟悉，因为它正是当年杀害了自己女友菲莉西娅（フェリシア）的凶手。虽然报仇心切，但召唤兽的重量却开始令卡林兹等人所在的桥梁发生崩塌。卡林兹为了拯救自己的队员而掉下了桥梁，三名同伴暂时离队。



友好度选项

同伴	对话	效果
艾奥尼丝	わかっているさ。君も心配性だな……	艾奥尼丝↓↓、哈伦↑
	心配するな。必ず、みんな无事に归还させる。	艾奥尼丝↑
艾奥尼丝	俺たちもヤソンと変わらない……とでも言いたいのか?	艾奥尼丝↓↓
	俺达は、いままでの“借り”を返すだけだ。	艾奥尼丝↑、哈伦↑
哈伦	轻く见てると痛い目にあうぞ。气をつけるんだな。	哈伦↓、艾奥尼丝↑
	お前のその势いなら、すぐ终わるだろう。	哈伦↑
哈伦	お前が本部の心配をするなんて珍しいな。	哈伦↑、亚泽尔↑
	结界内に入ろうとしても、中で迷うのがオチだ。	哈伦↓↓、艾奥尼丝↑
亚泽尔	作战は必ず成功させる。战争を终わらせるんだ。	亚泽尔↑
	どうせ成功させても、手柄は联合军のものさ。	哈伦↑、亚泽尔↓↓
亚泽尔	もちろん、とても重要な作战だと思ってる。	亚泽尔↑、哈伦↓
	さぁ……俺达には关系がないように感じるけどな。	亚泽尔↓、哈伦↑

友好度选项(大魔法发动后)

同伴	对话	效果
艾奥尼丝	联合军め、使えない奴らばりだな。	艾奥尼丝↓↓
	すまない……俺达の努力も、水泡に归したな。	艾奥尼丝↑
哈伦	アミラめ……ウワサ以上の能力だ。	—
	落ち着いて头を冷やせ。	哈伦↓
亚泽尔	ああ、お前こそ、大丈夫か。	亚泽尔↑
	ああ、大丈夫だ。	—

疑问の洞窟

掉下桥梁的卡林兹失去了知觉，当他再次清醒过来时，发现了一名正在给自己疗伤的神秘女子。女子失去了记忆，只记得自己名叫莉丝(リース)。从能够使用回复术这一点上，卡林兹推断莉丝可能是アマバト派遣过来进行大魔法作战的巫女，并准备将莉丝送回アマバト。在洞窟深处房间中的书桌上可以发现一本日记，莉丝在刚掉下洞窟时，衣服已经破损，她现在身上的奇异服饰正是问这本日记的主人"借"来的。



书桌上还可以发现一本"青云流·秘传书"，给莉丝使用可以让她学会新的流派。在分支路口往右边走会遇到两名爆破虫成员，并与他们发生战斗。

友好度选项

同伴	对话	效果
莉丝	いつまでも守っている役にもいかないからな。	莉丝↓
	あせっても、いいことはないさ。气にするな。	莉丝↑
莉丝	俺についてくれば大丈夫だ。	莉丝↑
	君はどう思う?	莉丝↑

アムロンドの森

在アムロンドの森中会与爆破虫成员发生数次战斗，



在记录点附近会再度遇到四天王中的奥尔哈。在与他的战斗中只要控制着莉丝往上方逃跑就能够结束战斗。卡林兹拉着莉丝准备逃离奥尔哈的追踪，不幸的是，他们眼前出现不是退路，而是悬崖。奥尔哈很快就追了上来，卡林兹渐渐招架不住地倒在了地上，莉丝张开柔弱的双臂，挡在了奥尔哈的面前，并用神奇的力量反弹了奥尔哈的进攻。天空中响起了隆隆的机械声，红色旋风的另一名成员克理斯(クリス)驾驶着飞行器出现在了空中，救走了卡林兹和莉丝。

友好度选项

同伴	对话	效果
莉丝	まるで外の世界を初めて见るような话し方だな。	莉丝↑
	やっと拔け出せたな。急ごう。	—
莉丝	……まずはレスター、それからアマバトだな。	莉丝↑
	俺と、游びに行くんだ。	莉丝↑

レスター

好景不长，没飞多久，克理斯的飞行器便开始失去控制，最终被迫在降落在レスター溪谷。克理斯加入，亚泽尔也重新回到了队伍。一路前进来到レスター，在村口会遇到被逮捕的爆破虫，莉丝竟又出于本能地准备上前为其疗伤，这一举动让卡林兹甚是不悦。在レスター的旅店中可以与艾奥尼丝和哈伦汇合。既然来到了联合军本部的所在地レスター，卡林兹等人准备前去拜访一下阿格雷安将军。在レスター西部可以与阿格雷安将军见面，向他解释了莉丝的情况后，他准备派遣护卫兵护送莉丝前往アマバト，而アマバト的大巫女兰德莉努(ランドリヌ)正是阿格雷安的母亲。

回旅店时，会在店门前遇到一名男子。为了治疗村中受伤的士兵，アマバト方面正在派遣巫者过来进行援助，但却迟迟未见相关人员的到来。男子委托卡林兹前往レスターの森去接见巫者，免得他们发生什么不测。



友好度选项		
同伴	对话	效果
亚泽尔	すまない……心配をかけたな。	亚泽尔↑
	それは、お前が心配する问题ではない。	亚泽尔↓
克理斯	また始まったのか。	克理斯↑
	气があるのは、お前の方みたいだが。	克理斯↓、莉丝↑
哈伦	すまない。あの状况では止むを得なかった。	哈伦↑
	では他に、谁を牺牲にすればよかったんだ?	哈伦↓↓、亚泽尔↑

レスターの森

沿着道路一直前进会发现被袭击的巫者，随即进入与ホーンギガ的战斗，战斗胜利后可以得到“天雷激掌流·秘传书”。护送巫者回到レスター入口附近可从联合军处获得1000Sid报酬。



友好度选项		
同伴	对话	效果
莉丝	君の仲间である、巫女を捜しに行くんだ。	莉丝↑
	さっき话しただろう?巫女を捜しに行くんだ。	莉丝↓、克理斯↑、艾奥尼丝↑
克理斯	ほお、レハスの事もちゃんと考えているとはな。	克理斯↑
	仕方ないだろう。	—
艾奥尼丝	アミラが大魔法を防いだ事と关系あるはずだ。	艾奥尼丝↓
	思い当たる事でもあるのか?	—
哈伦	人の命に关わることだ。	哈伦↓、艾奥尼丝↑
	仕方ないだろう。	哈伦↑、亚泽尔↓

レスター

回到レスター，听联合军的人说，刚才逮捕的爆破虫成员是四天王的奸细，说不定可以从他口中打探出什么敌方的重要机密。回旅店休息时，卡林兹又开始回忆起了儿时的情景。



当时，他们村中好意收留了亚逊族的孩子，但没想到却被这个左腕上有着黑蝴蝶印记的亚逊人给灭了全村，这一悲惨的记忆直到现在都无法从他脑海中抹去。

没过多久，慌张冲进来的亚泽尔等人打断了卡林兹的思绪——莉丝被劫持了，而劫走她的人就是之前在レスター入口处见到的那个爆破虫成员。一路赶到レスター溪谷，终于在山坳中发现了被劫走的莉丝。与エクラン和ミネ战斗后就可以救回莉丝。赶回レスター后，联合军方面表示当时打开牢门放走了俘虏的正是莉丝本人，并以此为由将她逮捕。为了拯救莉丝，卡林兹决定将刚才的两名爆破虫奸细给抓回来，以此来报答莉丝在疑问洞窟中的救命之恩。

友好度选项		
同伴	对话	效果
亚泽尔	俺を信じてるなら、默ってついてきてくれ。	亚泽尔↑
	气が乗らないなら、抜けてもいいんだぞ。	亚泽尔↓、哈伦↑
亚泽尔	さぁ……特に深く考えた事はないな……	亚泽尔↑、克理斯↓
	なんというか……なぜか气になるんだ。	亚泽尔↑、克理斯↑
艾奥尼丝	俺が感情的すぎたのは、わかっている。	艾奥尼丝↑、哈伦↓
	奴らは俺达、红の旋风を侮辱したんだ。	艾奥尼丝↓、亚泽尔↑
艾奥尼丝	あぁ、わかってる。俺が大人げなかった。	艾奥尼丝↑
	奴らに头を下げても、损をするだけだ。	艾奥尼丝↓↓、哈伦↑
哈伦	俺の命の恩人だからだ。	亚泽尔↑
	别にお前に手传ってくれとは、言ってないぜ。	哈伦↓↓、克理斯↑

哈伦	恩人に借りを返すのと兴味があるのは别问题だろ? どうした……兴味でもあるのか?	哈伦↑ 哈伦↓、克理斯↑
克理斯	……俺达をお前と一绪にしないでくれ。 こんな时に……お前という奴はまったく能天气だな。	克理斯↓、哈伦↑ 克理斯↑
克理斯	あの子は记忆を失った病人だ。 俺の好みだ……って、言ったらどうするつもりだ?	克理斯↑ 克理斯↑↑、哈伦↓

アムロンドの森



在アムロンドの森中再次发现了刚才的两名奸细，战斗胜利后可以得到"天燕翔舞流·秘传书"。无路可逃的爆破虫不甘被虏，最终选择了以自爆来结束自己的性命。亚泽尔为了保护卡林兹，在爆炸中受了重伤。将亚泽尔送回レスター疗养，由于爆破虫奸细已经丧命。联合军方面也答应了释放莉丝。

亚泽尔的伤势没有大碍后，卡林兹等人准备先回一次红色旋风本部，临行时阿格雷安将军会将新的委托任务交给卡林兹等人。另外，阿格雷安将军也准备次日派联合军送莉丝回アマバト，帮助她尽快恢复记忆。



友好度选项

同伴	对话	效果
亚泽尔	それよりお前の体の方は大丈夫なのか? さあ……机会があれば、また会えるだろう。	亚泽尔↑、艾奥尼丝↑ —
克理斯	あの子は巫女だ。俺达とは住む世界が违う。 あの子が红の旋风に入っても适应できないはずだ。	克理斯↑ 克理斯↑、哈伦↓
艾奥尼丝	わざわざ行ってみる必要はないだろう。 そうだな……一度は行ってみた方がいいだろう。	艾奥尼丝↓、克理斯↑ 艾奥尼丝↑
哈伦	レハスの言う事も理解してくれ。 ふう……まあ我我がガマンすればいい问题だ。	哈伦↓↓、克理斯↑ 哈伦↑、艾奥尼丝↓

红の旋风本部



回到红色旋风本部，向蕾哈丝汇报任务的完成情况，同时还可以令新同伴玛娅(マヤ)加入。在门口，卡林兹发现了已经奄奄一息的联合军士兵，原来，在护送莉丝经过ラエデ山时，突然出现的亚逊人又一次把莉丝给劫走了。在得知莉丝被劫的消息后，卡林兹决定立刻赶往ラエデ山进行救援，而阿格雷安将军之前委托的击退ミルナ怪物的任务就暂时先交由蕾哈丝去处理。

雷の遗迹

穿过アマバト街道来到ラエデ山南部的雷之遗迹，途中会与爆破虫发生数次战斗。通过黄色的转移装置来到遗迹深处，能够发现被掳走的莉丝。而四天王中的罗茜也随即登场，她又一次召唤出了幻兽，向卡林兹等人发起了进攻。莉丝为了保护卡林兹，体内被剧毒入侵，失去了知觉。此时，遗迹内开始出现异样，洞窟中出现了一只强力的守护神兽，将它打倒后不仅可以得到新的"雷电流·秘传书"，还能得到一枚神奇的雷之碎片(雷の欠片)。为了抢救莉丝，卡林兹决定立即亲自将其送回アマバト。在离开时会遇到带着面具的神秘组织丢尔波(デュルボ)并与他们发生战斗，他们是亚逊的同伙吗?



友好度选项

同伴	对话	效果
玛娅	悪いな、俺のせいで。	玛娅↑↑
	……?	玛娅↓↓
亚泽尔	いや、こっちの方が大事だ。こっちにいてくれ。	亚泽尔↑↑
	まだ无理だ。	亚泽尔↓↓、艾奥尼丝↑↑
亚泽尔	アマバト街道での事か?	亚泽尔↑↑、玛娅↑↑
	ラエデ山だったか?	亚泽尔↓↓
哈伦	レハスの言う事も理解してくれ。	哈伦↓↓、克理斯↑
	ふう……まあ我我がガマンすればいい问题だ。	哈伦↑、艾奥尼丝↓

アマバト



离开遗迹后会自动转移到アマバト大寺院。大巫女兰德莉努很快就安排人员对莉丝进行了治疗，但奇怪的是，此时莉丝体内的毒素已经消失了，仿佛是莉丝自身的神力驱散了它们一样。此外，兰德莉努还表示莉丝并不是アマバト的巫女，自己以前从未见过她。

雷哈丝方面传来了消息，在通信机处与之联络后得知光靠红色旋风本部的力量不足以击退ミルナ的怪兽，阿格雷安对他们的表现非常不满。

阿格雷安的办公室正好位于アマバト大寺院的二楼，利用转移装置来到阿格雷安处，卡林兹以违反军令之由被打入了牢房。在牢房中，卡林兹会遭到神秘人的袭击。在同伴们的帮助下，卡林兹顺利击退了神秘人，同时还知道了阿格雷安将军其实就是自己年幼时的好友雨果(ヒューゴ)，在当时，卡林兹也有着一个叫做马诺(マノ)的别名。作为友情的见证，年幼时的马诺将自己的戒指交给了雨果，而相应的，雨果也将自己一直珍惜的匕首送给了马诺……阿格雷安告诉卡林兹，他在雷之遗迹中得到的碎片是“救援之光”的其中之一，而他目前恰好正在瞒着母亲收集救援之光，并把该项任务交给了卡林兹等人。

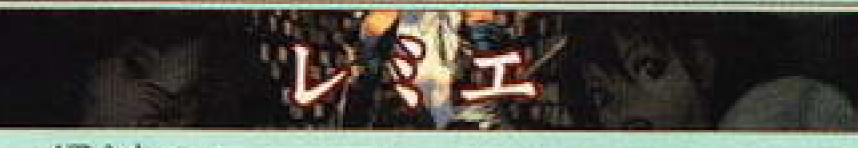


在二楼大巫女的房间中，兰德莉努表示等莉丝记忆恢复后，有意推荐她成为アマバト大巫女的候补人选。为了帮助莉丝及早恢复记忆，她安排了巫女贾丝蒂娜与莉丝一起同行，并指点众人前去マラカット的レミエ寻找治疗的方法。利用通信机与蕾哈丝取得联系后便可以向レミエ出发了。

友好度选项

同伴	对话	效果
玛娅	何を言いたいのか、ちょっとわからないな。	玛娅↑↑、克理斯↑
	どこかに游びに行きたいって事か?	玛娅↓
亚泽尔	近いうちに俺と肩を并べられそうだな。	亚泽尔↑、艾奥尼丝↑
	まだ间合いの枯め方に、势いが足りないようだ。	亚泽尔↑、艾奥尼丝↑
亚泽尔	さぁな。もともといた场所に戻るだろう。	亚泽尔↓、贾丝蒂娜↑↑
	それは、リース自身が决める事だよ。	亚泽尔↑↑、莉丝↑↑、贾丝蒂娜↓
克理斯	お前もマラカットに、何か思い出があるのか?	克理斯↓↓、贾丝蒂娜↑↑、亚泽尔↑↑
	そうだな、お前の故乡だもんな。	玛娅↑
克理斯	……兴味ないね。	克理斯↓↓、贾丝蒂娜↑↑、亚泽尔↑↑
	……(无视する)	克理斯↑、莉丝↑、贾丝蒂娜↑↑
哈伦	先に归っててもいいぞ。	亚泽尔↑↑、哈伦↓↓
	戻ったら、それなりの报酬は出すよ。	哈伦↑↑
莉丝	そんな事はない。气にするな。	哈伦↓↓、莉丝↑↑
	そう思うなら、早く记忆を取り戻してくれ。	莉丝↓↓、克理斯↓、贾丝蒂娜↑↑

莉丝	い、いけるよ……	莉丝↑↑、哈伦↓↓
	ちょっと……妙な味がするんだけど……	莉丝↓、莉丝↑↑
贾丝蒂娜	ふん……トラブルメーカーというウワサだろう?	贾丝蒂娜↑↑、克理斯↑
	ほう、气に留めていてくれたのか?	莉丝↑、克理斯↑





经过セルトン山脉、オルボンの森来到レミエ。在东南方的屋子中找到大巫女推荐的专家ブロンクス，他表示莉丝体内的“感”已经所剩无几了，因此才会造成记忆的丧失，凭借他的力量无法治愈，不过他在ノティア的孪生哥哥アレックス可能知道治疗的方法。

莉丝离队后，在レミエ的东北方可以找到她令她再次加入，不过过不了多久她就会和贾丝蒂娜一起再次离开队伍。为了调查阿格雷安所说的救援之光和传说中的八英雄的情报，卡林兹部队决定去一次ブノセン图书馆，不过赶往那里的路程可并不近，为此，他们准备先去搭乘飞往图书馆的飞行器。此时，阿格雷安将军方面又传来了消息，レミエ郊外的オルボンの森附近出现了数名亚逊族人，有可能会对我方造成威胁。刚进オルボンの森就可以见到几名亚逊族人，交手后发现他们的实力并没有想像中那么可怕，经后来赶来的贾丝蒂娜解释后才知道他们竟是经大巫女兰德莉努伪装后派去亚逊内部窃取情报的巫者奸细……

赶回レミエ的通信机处向阿格雷安反映了任务的完成情况，在来到地图西南方时，蕾哈丝方面又传来了消息。她收到了一封寄给哈伦的来信，而信件上的署名竟是早已经被亚逊夺取生命的哈伦的女友菲莉西娅……为了完成与菲莉西娅生前的约定，



哈伦等人决定前往エレスティン。穿过ランスの森(有道场可供修炼)、ドレン遗迹来到エレスティン，在南方的道路上可以找到“フェリシアの手袋”。

ノティア



经过カスカ平野来到ノティア，卡林兹和莉丝的部队从此一分为二。卡林兹一行前去图书馆寻找救援之光的线索，而莉丝和贾丝蒂娜则去寻找アレックス询问恢复记忆的办法。临走前，克理斯将信号弹交给了莉丝，以便危及时刻进行联络。

与ノティア的乘务人员对话可以搭乘アジャ・ウィング前往エントレス沙漠，不过无良的JS竟然要价10000Sid，如果不想花冤枉钱的话这里提供一个比较省钱的方法。先去ノティア南部问一名女性花300Sid购买“星のキャンディ”，



将它交给北部想吃糖的小孩就可以换到“空中エラ”，再将“空中エラ”送给黑心的乘务人员就可以飞往沙漠了。虽然过程相对来说有些复杂，但的确是省下了一大笔钱。

友好度选项

同伴	对话	效果
亚泽尔	大丈夫だろう。	亚泽尔↑↑、克理斯↑
	俺达は任务にだけ注意を拂ってればいい。	亚泽尔↓↓、哈伦↑↑
艾奥尼丝	あいつは强い……大丈夫さ。	艾奥尼丝↓、克理斯↑↑
	あいつを信じてる……だから……大丈夫だろう。	艾奥尼丝↑↑、亚泽尔↑
哈伦	大丈夫か?	哈伦↑
	フェリシアの墓参りはしなくていいのか?	哈伦↑↑
克理斯	……(无视する)	克理斯↓↓、哈伦↑↑、亚泽尔↑
	……(ガマンして闻いてやる)	克理斯↑↑、玛娅↑↑

エントレス沙漠

来到沙漠后可以发现新的道场，不过以我方现在的实力想要挑战还有些困难。在沙漠中的第三个区域中找到“精密罗针盘”后便可以离开沙漠。来到エフォート后，利用通信机可以切换到莉丝队伍发展剧情，本攻略选择先完成卡林兹方面的剧情。来到エフォート西部克理斯的家后，与其父亲洛斯丁（ロスティン）对话可以委托他制造飞行器，去沙漠反复打败怪物收集满10个“オーマレブの羽根”后交给他，飞行器“洛斯丁28号”就能迅速制作完毕，利用它就可以飞往图书馆了。另外，克理斯家的宝箱中可以得到“极击流 · 秘传书”，千万不要忘记取得。



▲在第一个区域中的如图位置有进入第二区域的道路。

プノセン图书馆

突破迷宫来到图书馆，调查记录点旁得书架和右侧最里面的书架可以阅读关于八英雄和救援之光的资料，不过在调查时会发生强制战斗。救援之光是由八块碎片组成的强力神器，是光之树放射感的源头。由于神器力量恐怖，八块碎片被分别交由八位英雄来保管，一旦收集全所有的碎片，就能够发动真名法典，后果不堪设想。

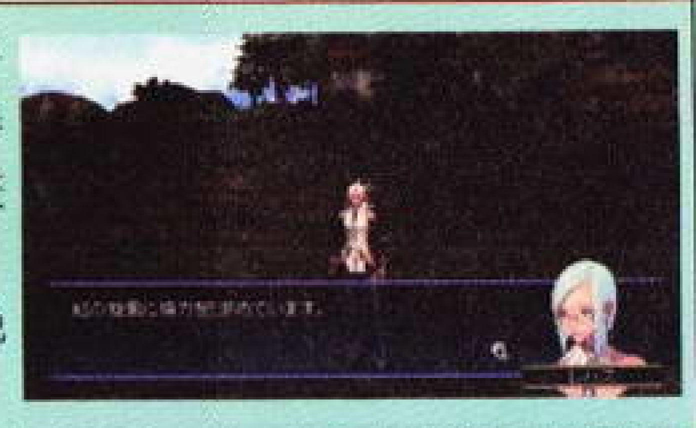


自动回到エフォート后，通过通信机将在图书馆获取的情报报告给阿格雷安，阿格雷安表示自己收集碎片是为了发动真名法典来彻底消灭亚逊，结束战争，并嘱咐卡林兹不要把这个秘密告诉蕾哈丝和自己的母亲兰德莉努。与阿格雷安对话完毕后就可以回红色旋风本部了。

红の旋风本部

回到本部，卡林兹等人向蕾哈丝表示自己正在执行一项阿格雷安将军安排的秘密任务，但出于保密性，他们没有把任务的详情告诉蕾哈丝。听艾奥尼丝说，八英雄中的约书亚（ジョシュア）曾经常出没于ミルナ街道，在那里说不定可以找到救援之光的新线索。

经过レスターの森、レスター（东部）前往ミルナ街道，在西北方的道路上可以找到“ジョシュアの回顾录2”，其中记载了一些关于救援之光和碎片的新情报，并暗示亚逊公国突然出现的火山似乎跟光之神器有着某种联系。



回红色旋风本部，在工房中向史密斯（スミス）先生打听火山的情况，在二楼左上的办公室中进行会谈后就可以向火山进发了。在途中会遇到蕾哈丝，マラカット解放战线发来了请求，要求红色旋风帮助追踪亚逊的奸细，但由于有要事在身，没有答应这一委托。

友好度选项

同伴	对话	效果
亚泽尔	混乱してるのは、俺も同じだ。 俺にどう答えて欲しい？	亚泽尔↑ 亚泽尔↑、艾奥尼丝↑
亚泽尔	さぁ……想像できないな。 自分の事は、自分でできるようになるだろう。	亚泽尔↑ 亚泽尔↓、克理斯↑
艾奥尼丝	そんなの伪善だ。 ……悪くはないかもしれない。	艾奥尼丝↓↓、克理斯↓、哈伦↑↑ 艾奥尼丝↑、克理斯↑、玛娅↑、哈伦↓↓
艾奥尼丝	复仇するかもな。 战争を终わらせられるかな？	哈伦↑、亚泽尔↓ 艾奥尼丝↑、克理斯↑
哈伦	俺达は战争を终わらせるために探しているんだ。 そう、复仇の日はすぐそこだ。	哈伦↓↓、亚泽尔↑、艾奥尼丝↑ 哈伦↑、克理斯↑、艾奥尼丝↓

哈伦	复仇はそれだけ利己的な行动だって事だ。 复仇をすれば、俺达みたいな奴が増える事になる。	哈伦↑ 哈伦↓↓、亚泽尔↓
克理斯	后悔してるのか? やめるなら、今のうちだ。	克理斯↑ 克理斯↑
玛娅	疲れてるようだけど大丈夫か? ……	玛娅↑ 玛娅↑、艾奥尼丝↑

火山地带



一路前进来到火之遗迹，途中会有爆破虫当路，深处则会和火之神兽发生战斗，胜利后取得火之碎片。在返回的途中会遭遇四天王中的阿萨德(アサド)，并将连续与他和召唤兽サキュバス发生战斗，一定要注意体力的回复。正当双方打得难解难分之际，天空中冉冉升起了信号弹，莉丝方面出事了……队伍强制切换到莉丝一方。

ノティア

莉丝一方的剧情从与卡林兹在ノティア道别开始。在ノティア的旅店中找到アレックス，遗憾的是，她也对莉丝无能为力。此时，莉丝突然回忆起了自己小时候曾经在某个道场生活过一段时间的经历，经アレックス推测，那个地方很有可能就是卡林兹的故乡、由风之英雄捷卡尔特(ジェカルト)创建的风月林。

经过カスカ平野和エレスティン前往风月林，由于莉丝和贾丝蒂娜都只能使用青术，因此要尽量避免与途中的敌人交战。经过エレスティン时，寻找离家出走的夫君的女性拳法家莉安娜(リアンナ)会加入队伍，从而之后的战斗变得轻松一些。在莉安娜的帮助下，莉丝从联合军手中救下了前往



マラカット并被围困的半亚逊人斯迪(スディ)。

友好度选项

同伴	对话	效果
贾丝蒂娜	え、わたしが大巫女になるの? なんだか、わたしの歩む道じゃないって气がする。	贾丝蒂娜↑↑ 贾丝蒂娜↓
贾丝蒂娜	战っても何も変わるわけじゃないのに。 ごめん、いまはわからない。	贾丝蒂娜↓↓ 贾丝蒂娜↑↑
莉安娜	うん、战わずに平和にすごせればいいのに。 うん、でも战争は仕方のない事なのかな……	莉安娜↓↓、贾丝蒂娜↑↑ 莉安娜↑↑、贾丝蒂娜↓
莉安娜	えっ!?さ、さぁ…… まさかそんな……	莉安娜↑↑ 贾丝蒂娜↑
莉安娜	うん、なんでそうしたのか知りたいよね。 わたしは、待ってた方がいいんじゃないかと思う。	莉安娜↑↑ 莉安娜↓↓

风月林



经过リッドの森和ランカ山脉来到风月林。在上方的废墟右侧，莉丝会回忆起之前发生的一些事情。莉安娜表示，自己的夫君是研究感的高手，一些即便巫者都无法医治的疾病他都能进行化解，只要找到他说不定就能让他帮助莉丝恢复记忆。

回到记录点附近后，罗茜再次出现。在与她的战斗中将其HP减少到一半以下时，她就会召唤出幻兽スチール·ハート，胜利后可以得到“青天活性流·秘传书”。四天王中的佳丽安(キャリアン)随后赶到，不过从她的言行中似乎可以感觉她与罗茜并不是同路人。与佳丽安的战

斗即使失败也不会GAME OVER，战斗结束后，奥尔哈也出现了。四天王中一下子出动了三位，眼看情况不对，莉丝点燃了克理斯给她的信号弹，向卡林兹发出了求救信号……

红色旋风本部



队伍切换至卡林兹一方后，会再次与阿萨德发生战斗。将其打败后，经过レスター溪谷和レスターの森来到风月林与莉丝汇合后，等待着卡林兹的将是与奥尔哈的战斗，该场战斗同样是即使失败也不会GAME OVER，战斗结束后自动回到红色旋风本部。

蕾哈丝马上就要生日了，众人决定给她准备一份特殊的生日礼物。首先需要找到三种特殊的材料，分别为泥(和一楼左上房间中的女子对话取得)、ジェギュラの骨(在ランカ山脉打倒ジェギュラ取得)和月の欠片(与一楼的男子对话取得“黑い键”后在地下室取得)。凑齐三种材料后将它们交给工房中的史密斯先生就可以得到“月の魔法师”，将其交给蕾哈丝后出门可以阅读“ジョシュア回顾录3”。之后在办公室中商量前往北冰原取得山之碎片的事宜。阿格雷安将军发来了新的信息，联合军方面发出了护卫大祈愿祭的命令，不过他建议卡林兹等人以完成山之碎片的寻找任务为先。护送伪装的大巫女(为了掩人耳目)前往风月林的任务最终落到了莉丝等人头上。

北冰原

在洛斯丁处搭乘飞行器前往北冰原，一路前进可以来到山之遗迹，打倒山之神兽后获得山之碎片，队伍强制切换至莉丝一方。

友好度选项

同伴	对话	效果
亚泽尔	お前が违うとわかっていれば、それでいい事だ。 なぜ、他人の言う事をそんなに气にする?	亚泽尔↑↑ 亚泽尔↓↓、艾奥尼丝↑↑
亚泽尔	お前が死ぬはずないって……そう感じたんだ。 本当は、确信なんてなかった。	亚泽尔↑↑、哈伦↓↓ 亚泽尔↑↑
艾奥尼丝	八英雄のひとりにして圣者と呼ばれていたらしい。 回顾录の救援の光についての记述が气になる。	- 艾奥尼丝↑↑
艾奥尼丝	ジャスティーナがそばにいるから大丈夫だろう。 心配だがいつも俺が付いている　にもいかない。	艾奥尼丝↓↓、哈伦↑↑ 艾奥尼丝↑↑
哈伦	怖气づいたというわけではないのだろう? ここまで来てやめる译にはいかない。	哈伦↑ 哈伦↓、克理斯↑↑
哈伦	ヒューゴは、信じられる奴だよ。 俺を信じられないって事なのか?	哈伦↓↓、亚泽尔↑↑ 哈伦↑↑
克理斯	ああ、ちょっと惊いたよ。 お前にちょっと似てたよな。	克理斯↑、哈伦↓ 克理斯↓↓、哈伦↑↑
克理斯	お前、また何を考えてるんだ? ……巫女は结婚してはいけないって事もないからな。	克理斯↓、哈伦↑、玛娅↑↑ 克理斯↑↑
玛娅	どうした? 红の旋风での生活に不自由はないか?	玛娅↑ 玛娅↑↑

风月林

为了护送伪装的大巫女前往风月林完成大祈愿祭，莉丝必须经过エレスティン、リッドの森和ランカ山脉。在经过エレスティン时，嘴里老是喊着肚子饿的流浪剑客劳尔(ラウル)会加入队伍。来到风月林后，佳丽安又出现了，并告诉莉丝等人眼前的“冒牌大巫女”其实就是兰德莉努本人！与她的战斗中只要将她的HP减少到一定程度，战斗就会强制结束。大祈愿祭成功完成后会自动转移到红色旋风本部。不过，在本次护送的大



巫女是其本人这一点上，就算是完成任务的莉丝等人也并不知情，但身为亚逊的佳丽安却似乎对此了如指掌，莫非在联合军中混有亚逊的奸细？

友好度选项		
同伴	对话	效果
贾丝蒂娜	わたし达で、ラドリンヌ样を守ってあげましょう。	贾丝蒂娜↑↑
	ラドリンヌ样は强い方だから、大丈夫なはずよ。	贾丝蒂娜↓↓、莉安娜↑↑
贾丝蒂娜	わたしにも、译がわからないの。	贾丝蒂娜↓、莉安娜↑
	わたし……どこかで何かしちゃったのかな？	贾丝蒂娜↑↑
リアンナ	リアンナって紧张しそうにないけど……	—
	リアンナは强いもの！大丈夫よ。	莉安娜↑↑

红色旋风本部

队伍再次切换到卡林兹一方。听蕾哈丝说，レスターの森出现了凶恶的火炎兽，联合军方面已经二度遭受了它们的袭击，如果放任它们不管，那对整个レスター来说无疑是一种威胁。不过要想打败火炎兽，必须先寻找到冻结其火之感的方法。来到ランカ山脉调查记录点附近的灯笼可以得到“江のカンの珠”，将其带回本部克理斯就会发明出冻结火之感的道具“冰之世界”，利用它就可以击败レスターの森中的火炎兽フレオン。

轻松完成任务后的众人回到本部，克理斯将冰之世界交给了蕾哈丝保管，并戏称它最适合蕾哈丝这样的冰山美人。阿格雷安方面传来了新的消息，据称水之英雄伊莲(イレイン)目



前正隐居在浮游城中，从她那说不定可以打探出水之碎片的下落。在办公室商量片刻后，卡林兹等人马上踏上了前往浮游城的旅途。临行时，蕾哈丝出现在了众人面前。今天是卡林兹的生日，蕾哈丝为了帮他庆祝生日，一早就亲手准备了一大桌美食。但在哈伦等人的冷嘲热讽下，蕾哈丝只能将自己的心声藏在了心底……

浮游岛（水）



利用洛斯丁的飞行器来到バイルックス，利用传送点来到浮游岛(水)，途中会发现大地强破流的修炼道场。利用传送点一路前进会发现挡路的怪物，我方的任何攻击都对它无效，数个回合后战斗强制结束，无可奈何的众人只得返回バイルックス。回到バイルックス后接到通信，红色旋风本部遭到了亚逊的袭击……虽然以最快的速度赶回了本部，但局势已无法挽回。半亚逊人斯迪的利剑已经穿透了蕾哈丝的身体，在生命烛火即将熄灭的时候，蕾哈丝对卡林兹说出了生前的最后一句话——生日快乐。

来到会议室中，卡林兹这才发现了蕾哈丝为自己准备的丰盛美食，心中充满了愧疚和愤怒。会议室的门再一次被打开了，莉丝冲了进来，并询问卡林兹到底发生了什么事情。失去理智的卡林兹将蕾哈丝的死归咎于莉丝身上，并开始对莉丝的身分产生了怀疑。莉丝没有解释，而是选择了离开。

调查会议室的桌子可以阅读蕾哈丝生前的日记，之后可以再次取得冰之世界。在用通信机和阿格雷安将军通话后，队伍强制切换至莉丝一方。



エフォート

莉丝一方的剧情发生于在蕾哈丝死去之前。为了寻找过去，莉丝一行准备前往ブノセン图书馆查找资料，在会议室与蕾哈丝对话后，便可以启程前往エフォート的洛斯丁处搭乘前往图书馆的飞行器了。来到洛斯丁家中发现他人不在(因为送卡林兹一行去浮游岛了嘛)，所以只得另想办法。在劳尔的建议下来到レミエ，花3000Sid向旅店附近的男子买下"砂の风"后穿过沙漠前往ブノセン图书馆。



在图书馆中调查二楼右侧中间的书架发生战斗，之后可以发现一张绘有浮游城的壁画，莉丝等人准备立刻赶往那里。回到洛斯丁的家中，发现他还是没有回来，而正在此时，通信机中传来了信号，红色旋风本部被袭击了！

风月林



当莉丝赶回本部时，一切已经结束了。冲进会议室的莉丝想要询问到底发生了什么事情，却遭到了卡林兹的误解。来到风月林的莉丝遇到了斯迪，却对他就是杀害蕾哈丝的凶手毫不知情。放松警惕的



莉丝遭到了斯迪的突然袭击，幸好劳尔等人的出手相救才帮她化解了危机。与斯迪的战斗胜利后可以取得"无弓双破流 · 秘传书"。之后会自动转移到アマバト发生帮莉丝疗伤的情节，之后玩家可以自由在卡林兹路线和莉丝路线中进行选择，本攻略先选择的是卡林兹路线。

友好度选项

同伴	对话	效果
贾丝蒂娜	でも……わたしは一绪にいたいの。 わたしってやっぱり邪魔ばかりしているかな?	贾丝蒂娜↓↓、莉安娜↑↑、劳尔↑ 贾丝蒂娜↑↑、莉安娜↓
贾丝蒂娜	さあ……わからないよ。 ふたり共救うよ、わたしが死んじゃうとしても。	贾丝蒂娜↓↓ 贾丝蒂娜↑、莉安娜↑↑
莉安娜	ありがとう、气遣ってくれて。 ごめん。迷惑ばかりかけて……	莉安娜↑↑ 莉安娜↑
莉安娜	うん、そうしたいの。 もしかしたら行かなくちゃならないかもしれない。	莉安娜↑↑、贾丝蒂娜↓ 莉安娜↓、贾丝蒂娜↑↑
劳尔	何だか信じられるような人だって气がしたの。 あ、じゃあ信じちゃいけないんですか?	劳尔↑↑、贾丝蒂娜↓ 劳尔↓、莉安娜↑
劳尔	はい、信じてます。 そうですね……实はよくわかりません。	劳尔↑↑、莉安娜↓ 劳尔↓↓、贾丝蒂娜↑↑

浮游城

与阿格雷安将军通信过后可以再次返回浮游岛(水)，之前无法打倒的怪物利用冰之世界可以轻松击破。突破浮游岛(火)、浮游岛(亚空间)来到浮游城，城



中会与丢尔波成员发生战斗。

在浮游城深处会发现一名少女，而她正是水之英雄伊莲，由于水之感的力量，她永远保持着少女的姿态。伊莲从卡林兹的招式中认出了他就是风之英雄捷卡尔特的弟子，告诉他水之碎片一直都保管在她自己身边。话音刚落，从暗处飞来的匕首刺入了伊莲体内，由于匕首带有剧毒，伊莲的生命也走到了尽头，卡林兹等人只能眼睁睁地看着水之碎片被亚逊抢走。故事再次切换到莉丝一方。

友好度选项

同伴	对话	效果
亚泽尔	それは俺达みんな同じ事だ。	亚泽尔↑↑
	なんでいまさら、そんな后悔をするんだ。	艾奥尼丝↓、亚泽尔↓、哈伦↑↑
艾奥尼丝	でも俺には、それしか言えない。	艾奥尼丝↑↑
	じゃあ、ここでつまずいてほしいのか。	艾奥尼丝↓、克理斯↑↑
哈伦	仕方のない事だった。	哈伦↑
	あの日の事は正直言って、お前が悪かったと思う。	哈伦↓↓
克理斯	ああ…	克理斯↑↑
	世の中、すべてが思いどおりになりはしない。	克理斯↓、哈伦↑

浮游城

在アマバト二楼阿格雷安的房间与之交谈后前往エフォート洛斯丁的家中，接着乘坐飞行器来到バイルックス。按照之前相同的路线一路赶到浮游城（亚空间），会与罗茜发生战斗。当其HP降低到一定程度后，便会召唤出チール・ハート，战斗胜利后劳尔会发动必杀技将チール・ハート一举击破，而莉丝等人也开始怀疑这位有着恐怖实力的流浪剑客到底是什么来头。チール・ハート被击破后，会再次进入与罗茜的战斗，战胜她后可以得到“八云电击流·秘传书”。



来到浮游城深处，莉丝等人发现了倒在地上的伊莲，而一旁，则是手拿着剧毒匕首的卡林兹。贾丝蒂娜以杀害水之英雄的罪名将卡林兹当场逮捕。玩家再次可以在两条路线之间进行选择，本攻略照例先走卡林兹路线。

友好度选项

同伴	对话	效果
贾丝蒂娜	红の旋风に归りたいな……	贾丝蒂娜↑
	うん……大丈夫。	贾丝蒂娜↑
莉安娜	ありがとう。	莉安娜↑
	リアンナも。	莉安娜↑
劳尔	ごめんなさい。わからなかったんです。	劳尔↑
	すいません……	—

アマバト



大巫女非常清楚以卡林兹的力量根本无法杀害水之英雄，凶手肯定另有其人。卡林兹被释放后，他与莉丝之间的误解也随之化解。回到红色旋风本部后，与阿格雷安将军进行通信，卡林兹路线会接收到前往ノティア护送アレックス前往アマバト的委托，途中必须经过アマバト街道、ラエデ山（南部）和ラエデ山（北部）。

任务达成后来到アマバト大寺院二楼阿格雷安的房间，之前杀害了水之巫女的暗之亚逊人会去行刺阿格雷安，当卡林兹等人赶到时，他利用闪光弹逃离了现场。所幸的是阿格雷安将军并无什么大碍。

友好度选项

同伴	对话	效果
亚泽尔	どうかな……そんな风には考えた事ないな……	亚泽尔↓↓、艾奥尼丝↑
	……ひょっとしたら、そうかも……	亚泽尔↑↑、哈伦↓
亚泽尔	战争を终わらせるのが目的だと言っていた。	哈伦↑
	悪用されるのだけは防ぐつもりだ。	亚泽尔↑
艾奥尼丝	ヒューゴと秘密にすると约束したから。	艾奥尼丝↓、亚泽尔↑
	俺もラドリンヌ様には隠し事をしたくない。	艾奥尼丝↑、亚泽尔↓
艾奥尼丝	からかうな。	艾奥尼丝↑

	リースに対して冷たかったってのもあるからな。	克理斯↑
哈伦	红の旋风がなくなっても、战い续けるんだろうな。 无理するな。复仇心だけでは限界がある。	哈伦↑↑ 哈伦↓↓、艾奥尼丝↑↑
克理斯	复仇心がおさまったからじゃないか? 意味のない事なのかも知れない。	克理斯↓↓、哈伦↑↑ 哈伦↓↓、艾奥尼丝↑↑
克理斯	本当に爱してたんだな。 お前とお前の亲父さん、本当に似ているな。	克理斯↑↑、哈伦↓↓ 克理斯↑↑、哈伦↓
玛娅	心配する事はない。 どうした?	玛娅↑↑ 玛娅↓

アスティネ湖

眼看凶手已经逃之夭夭，卡林兹等人开始奋力追击。经过セルトン山脉时可以挑战晴阴道场。在オルボンの森时会追上刚才的那名刺客，原来他正是卡林兹一直在找的左腕上有着黑蝴蝶印记的亚逊人阿斯塔尔(アスタル)！在这里会与他发生两次连续战斗。战败的阿斯塔尔会再次逃跑，经过ランスの森、アスティネ沼(北部)来到アスティネ湖的桥上会再度遇到他，不过此时他的身边，却多了莉丝等人……

アスティネ湖



剧情再次转到莉丝一方。据莉安娜表示，她的夫君很有可能会在雷之神殿出现。来到雷之遗迹深处，众人没有发现他的身影。当再次回到アマバト时，莉安娜却意外地收到了夫君阿斯塔尔的来信，信上要求她前往アスティネ湖赴约。来到アスティネ湖，莉安娜终于见到了寻找多时的阿斯塔尔，但充满着愤怒的卡林兹也随即出现在了她的面前……

此时需要操作卡林兹与阿斯塔尔进行单挑，打败阿斯塔尔可以获得“天燕翔舞流·改·秘传书”。需要注意的是，当阿斯塔尔的HP低于1/10左右时，战斗就会强制结束，因此要想获得秘传书，就必须在其HP降到一定程度后一举将其击破。战败的阿斯塔尔依然没有放弃对卡林兹进行攻击，关键时刻，莉安娜将手中的匕首刺入了阿斯塔尔体内，出乎所有人的意料……阿斯塔尔在临死前告诉莉安娜，秘密社团丢尔波并不会因为自己的死亡而解散，还有一个混入联合军、代号叫做内肯(ネイカン)人正在密谋着恐怖的计划。

友好度选项

同伴	对话	效果
贾丝蒂娜	わかってる。カリンツがあやしいってことは…… でも、なんとか无事に终わったじゃない。	贾丝蒂娜↑↑ 贾丝蒂娜↓↓、劳尔↑↑
莉安娜	わたしは、カリンツを信じてる。 わからない……	莉安娜↓↓、劳尔↑ 莉安娜↑、贾丝蒂娜↓
劳尔	わたしは、カリンツを信じてます。 カリンツを信じたい。でも……	劳尔↑↑ 劳尔↓↓、莉安娜↑
贾丝蒂娜	それもそうね。正直言って、ちょっとだけ不安。 そんなはずないよ。リアンナに会いたいからよ。	贾丝蒂娜↑↑、莉安娜↓↓ 贾丝蒂娜↓↓、莉安娜↑↑
莉安娜	もしかして何か頼みごとでもできたんじゃない? 急に会いたくなったのかも。	莉安娜↓、贾丝蒂娜↑ 莉安娜↑↑、贾丝蒂娜↓↓
劳尔	なにか引っかかるの? いまはとにかく、喜んであげる事にしましょう!	劳尔↑ 劳尔↑

マブレス

由于莉安娜是刺客阿斯塔尔的妻子，军方准备将其逮捕，此时可以分别选择卡林兹队伍和莉丝队伍来进行推进流程，本攻略先选择卡林兹一方。卡林兹等人为了寻找莉安娜的下落而前往光の园エモン，经过アスティネ沼(南部)来到マブレス时在深处发生剧情，队伍切换至莉丝一方。

光の园エモン



逃亡的莉安娜在劳尔的建议下，准备去光の园エモン避避风头。那里是亚逊公国的所辖范围，アマバト无权进行干预。经过ランカ山脉和ランス向光之园逃亡，途中会遇到数次巫者的追击。在莉安娜家中可以找到"夜旋神掌流·秘传书"，还能够发现阿斯塔尔在生前留给她的信，当中还记载了前往丢尔波据点所在地的方法。在光之园与亚逊族的セイトン对话后，离开时又会与巫者发生战斗。战斗过后队伍切换至卡林兹一方，赶来与莉丝等人汇合的卡林兹部队会再次与巫者展开战斗。

友好度选项(ランカ山脉)

同伴	对话	效果
贾丝蒂娜	よくわからない。どうしてこうなっちゃたのか。 がっかりした。でも事情があったのかもしれない。	贾丝蒂娜↑↑、莉安娜↓ 贾丝蒂娜↓、劳尔↑
贾丝蒂娜	アマバトに行って、リアンナの洁白を证明したいの。 カリンツに会って话を闻きたい。	贾丝蒂娜↓、莉安娜↑ 莉安娜↓↓、贾丝蒂娜↑↑
莉安娜	まだカリンツの考えがわからないじゃない。 わたしもちょっとやりすぎだと思うもん。	莉安娜↓↓、贾丝蒂娜↑↑ 莉安娜↑↑
莉安娜	……あの人がどう思ってたのか、本当にわからない。 アスタルは……たぶんリアンナを爱してたと思う。	— 莉安娜↑
劳尔	カリンツは、なんであんな事したんでしょうか? ラウルさんなら、どうします?	— 劳尔↑
劳尔	风月林です…… 浮游城です……	劳尔↑ 劳尔↓

友好度选项(光の园エモン)

同伴	对话	效果
贾丝蒂娜	チャンスを逃すわけにはいかない、と思って。 わたし、ムチャだった?	贾丝蒂娜↓、莉安娜↑↑ 贾丝蒂娜↑
莉安娜	ごめん。わたしが意地を张ったせいで。 リアンナも不安なのね。	莉安娜↑↑ —
劳尔	战争を终わらせる事ができるかもしれないんです。 すみません…意地を张って。	劳尔↓↓、莉安娜↑↑ 劳尔↑↑

セルトン山脉

与阿格雷安将军进行通信后，卡林兹等人决定前往セルトン山脉对暗之亚逊的据点进行奇袭，却没想到反而中了敌人的圈套。此时要和丢尔波发生连续战斗，遭到围攻的卡林兹等人非常明白自己的兵力上和丢尔波的差距，因此无奈之下只得选择暂时撤退。在退回ランカ山脉时，天空中闪起了信号弹，红色旋风本部又被袭击了。这次来袭的是四天王中的奥尔哈，他以红色旋风成员的性命要挟，要求卡林兹单独跟他回亚逊公国的首都エペンタード。为了保全队员的生命，卡林兹只好答应了奥尔哈的要求。队伍转到莉丝一方。



红の旋风本部

劳尔向莉丝等人表露了自己的真实身分，原来他就是传说中八英雄之首的光之英雄。经过オルボンの森、ランスの森来到アスティネ沼时，发现了红色旋风本部发出的信号弹。赶回本部并与巫者发生战斗后，画面再次转回卡林兹一方。

エペンタード

被奥尔哈带回亚逊首都的卡林兹在牢房中受到了拷问，奥尔哈离开后，亚逊内部的反动分子开始引发内乱，有个受伤的亚逊士兵将卡林兹放出了牢房。逃出牢房的卡林兹在女王庭院中再次遭遇奥尔哈，



将其体力减少到一定程度后战斗强制结束，游戏的视角转到莉丝一方。曾经一直与卡林兹并肩作战的佣兵们都集结在了莉丝的队伍中，共同探讨拯救队长的办法。在劳尔的提议下，众人准备经由グレイトン山脉、アセラの森前往エペンタード。

来到エペンタード后，莉丝与同伴们走散了，而她的记忆也在此时完全恢复。没错，莉丝正是亚逊的铁血女王阿米拉，而之前扮演着女王角色的，则是她的孪生妹妹赛莉娜(セリナ)。

友好度选项

同伴	对话	效果
贾丝蒂娜	わたしの事なら心配しないで。 みんなに迷惑をかけるからよね?	贾丝蒂娜↓、莉安娜↑ 贾丝蒂娜↑
莉安娜	わたしがそんな事にならないようにしてみせるわ。 もしそうなっても、わたしはカリンツを救うわ。	莉安娜↑ 莉安娜↓
劳尔	はい、いつでも发てます。 わかりません。不安になります。	劳尔↑ -
亚泽尔	それがカリンツなの。そんなところが好きなの。 そんなにカリンツを理解できないの?	亚泽尔↑ 克理斯↑
艾奥尼丝	うん、もちろん。 わからないわ、それは……	艾奥尼丝↑ 艾奥尼丝↓、贾丝蒂娜↑
哈伦	カリンツを救う為なら…… 战えないかも。	哈伦↑ 哈伦↓、莉安娜↑
克理斯	あ、いや、そんな…… カリンツのそばにいたいの。	- 克理斯↑
玛娅	カリンツが心配なのね。 どうしたの。	玛娅↑ 玛娅↓

アマバト

卡林兹重新与大部队汇合后，劳尔率领着贾丝蒂娜和莉安娜前往天之遗迹去寻找天之碎片的下落。重新变回阿米拉女王的莉丝察觉到了亚逊内部的不和谐音，将叛徒阿萨德和佳丽安逮捕了起来。操纵劳尔部队在天之遗迹深处击倒天之神兽后可以在后方的宝箱中得到天之碎片。但正当一切都已水到渠成的时候，劳尔却被人打成了重伤，天之碎片也被抢走了。另一方面，前往暗之亚逊据点的卡林兹再次中了丢尔波埋伏，丢尔波以大巫女的性命要挟卡林兹替他们前往アマバト大寺院夺取江之碎片。

在大寺院中击败江之神兽并取得江之碎片后，卡林兹等人利用楼梯来到了兰德莉努的房间，在房间的地板上，他发现了一枚外形与自己年幼时送给雨果的信物几乎相同的戒指……



友好度选项

同伴	对话	效果
亚泽尔	ありがとう…… いいんだ……气にするな。	亚泽尔↑↑ 亚泽尔↓↓
艾奥尼丝	あのバカ。 リースを助け出してるひまはない。	艾奥尼丝↑↑ 艾奥尼丝↓↓、亚泽尔↑
哈伦	谁かさんと违うからな。 助けに行きたいさ。	哈伦↓ 哈伦↑↑

克理斯	ぁぁ。ネイカンって奴をひきずりださなきゃな。 油断するなよ、今回は。	克理斯↑ –
亚泽尔	そうだな、いまは大寺院にいくしかない。 危ない事ばかりだな。	亚泽尔↑↑ –
哈伦	とにかく、奴らの话を确认しなければならないよ。 ラドリンヌ样が危险なら仕方ない。	– 哈伦↑↑

アスティネ湖



根据之前与丢尔波的约定，卡林兹等人赶到了アスティネ湖，代号为“内肯”的阿格雷安将军终于将自己的本性暴露在了众人面前。原来，他就是一系列事件的真正幕后黑手！不仅如此，他还并不是大巫女兰德莉努的亲生儿子，大巫女真正的儿子是以前把作为血缘证明的戒指交给了雨果的马诺，也就是现在的卡林兹。眼看目的已经达成的雨果企图发动大魔法将卡林兹等人全部消灭，为了拯救卡林兹，莉丝在没有借助神器之力的情况下发动了真名法典，献出了自己的生命，卡林兹的精神近乎崩溃。



エペンタード

由于女王的驾崩，亚逊内部呈现出了前所未有的混乱，原本被打入大牢的叛徒阿萨德和佳丽安开始公然造反。忠臣奥尔哈带着阿米拉女王惟一的妹妹赛莉娜逃离了エペンタード。此时要操纵奥尔哈与叛变的爆破虫进行战斗，不过奥尔哈的战斗能力非常强，对付这些杂兵可谓不在话下。

光の园エモン

处于崩溃边缘的卡林兹回到了风月林，在这里，他重新认识了自己，并习得了特殊能力“真红の圣痕”。之后，卡林兹将与逃亡的奥尔哈及赛莉娜共同抵御阿萨德的追击。当年阿萨德的HP降到一定程度后战斗变会强制结束。重新振作的卡林兹带着赛莉娜回到了光之园，剩下要做的，就是与雨果的决战了。劳尔觉得此战胜算不大，再加上他有伤在身，因此没有继续跟卡林兹等人一起同行。

现在的大寺院戒备森严，要想从アマパト正面突破非常困难。贾丝蒂娜回想起暗黑亚逊的据点内似乎有通往大寺院的地下水路。来到セルトン山脉的据点，从原本关闭的门进入地下水道，几经周折终于打入了アマパト内部，但由于与雨果在实力方面相差过于悬殊，因此战斗以失败而告终。担心众人安危而赶来的劳尔为了解救卡林兹，丧命于雨果手下。



北冰原

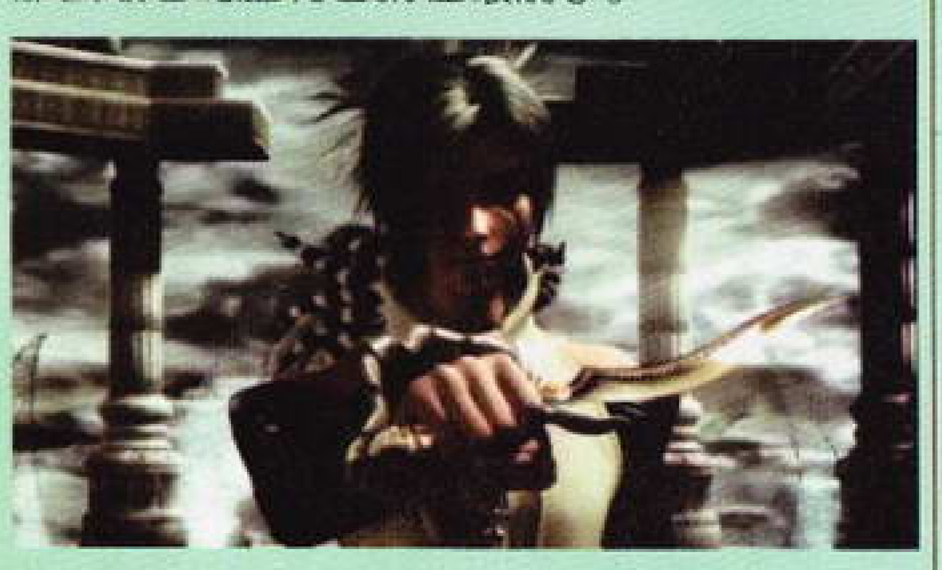
为了提升自身实力，卡林兹只身一人前往寒冷的北冰原寻找师傅捷卡尔特修炼武艺。在野外收集完5个“クロー・ビーストの肉”后，再回捷卡尔特处就能发现慌张赶来的赛莉娜，哈伦、克理斯等同伴被抓走了，必须赶快把他们救回来。此时再与师傅交谈就可以进行修炼

了。修炼过程中一共会发生6次战斗，6场战斗中输入的夜叉指令分别为○××、○×○、×××、○○×、○○○、××○。全部完成后会领悟特殊能力“无形剑”，拥有这种能力以后下次发动夜叉模式，按键的指令就都变成可见的了，非常方便。

エペンタード



在レスター救下被抓俘的同伴后，卡林兹等人穿越アセラの森来到了最终决战地エペンタード。在最终战前的三场固定战中，我方固定出战人员分别为亚泽尔、克理斯和玛娅；哈伦、艾奥尼丝和贾丝蒂娜；赛莉娜、奥尔哈和莉安娜。在同伴们的支持下，卡林兹终于又一次站在了雨果面前。童年时的信物如今已经没有任何意义，卡林兹的脑海中只有憎恨和复仇……最终BOSS战中夜叉模式同样是主要的战法，按键指令为×○×，只要确保输入无误，那么最后的胜利也就在眼前了。



友好度选项

同伴	对话	效果
赛莉娜	好きだった、本气で。	赛莉娜↓↓
	わからない……	赛莉娜↑↑
亚泽尔	リースは、もう俺の心の中に埋めたよ。	亚泽尔↓↓、艾奥尼丝↑↑
	大丈夫だ。リースはちゃんと俺の中にいる。	亚泽尔↑↑
艾奥尼丝	残っても构わないぞ。	艾奥尼丝↓↓、哈伦↑↑
	无谋か……确かにそうかも知れないな。	艾奥尼丝↑↑
玛娅	心配かけてすまない。最后まで一绪に战ってくれ。	玛娅↑↑
	今回だけは、待っててくれないか?	玛娅↓↓、克理斯↑↑
哈伦	望むところだ。	哈伦↑↑
	やめとけ、ヒューゴとは……	哈伦↓
克理斯	お前……お前はだれだ?	克理斯↓↓、哈伦↑↑
	もう大丈夫だ。	克理斯↑↑



暑假购机指南

文 江西恐龙　编 马修

快乐的暑期即将到来，紧张了半年的各位学子终于可以轻松地休息一下；已经参加工作的朋友也可以在酷暑之际给来自己一次小休整，提升情绪之后相信工作起来会更有效率。那么暑假中大家想做点什么呢？约上几个好友去游泳、野炊，或者去逛公园休养生息？有条件的朋友不要忘记给自己新添一台手掌游戏机哦。本辑的专题企划，就是大家关注的暑假购机指南！

封面模特：棉花糖

对于一些玩友来说，掌机也许还只是一件新鲜而又陌生的游戏主机，如今掌机的画面表现力以及游戏乐趣早就不同以往；另外一些玩家，也许已经购置了一台手掌机，但其他品牌的手掌机也对自己有一定诱惑力，大家也同样可以趁着暑期的高兴劲儿再买一台手掌机。不过话说回来，凡事都得量力而行，对于一名普通中学生或者大学生而言，笔者并不赞同靠省吃简用好几个月的钱来买一台PSP或者NDSL，因为现在购买这一整套设备的钱起码都要超过2000元，这笔钱在某些学校已经相当于半年甚至一年的学费了，而如果平时做兼职存了点钱，或者在家人知晓的情况下得到了他们的经济支持，那样去购买一台心爱的掌机就更是一件令人愉悦的事情。


■购买手掌机一定要考虑自己的经济能力，要量力而行。

目前，大家去游戏店里看到数最多的两款掌机，自然是索尼出品的PSP以及任天堂出品的NDS(NDSL)。除了这两款掌机之外，其他可供选择的还有GBM，GBA SP，GBA，OS等等掌机……大家别急，且听笔者慢慢道来。



PSP篇

诞生于2004年12月12日的PSP，其全称为PlayStation Portable，是索尼尝试进军掌机市场而推出的一款机能强劲的掌上游戏机。PSP不仅可以玩到画质优秀的大屏幕游戏，还可以听音乐、看电影。是一台集多媒体功能于一身的手掌机。由于PSP配备了一块分辨率高达480×272的夏普液晶显示屏，因此画面表现力可以说得意非凡。



目前PSP在全球的出货量已经达到了1000多万台，到目前为止游戏也发售有四百余款。这台游戏机在2005年7月开始遭到黑客破解，目前已经有两三百款游戏可以在1.5系统的PSP上正常运行。由于索尼早已停止1.5版PSP的生产，因此可以运行免费破解游戏的剩余1.5版PSP曾经一度被炒到了2450元的天价，可以说是卖一台就少一台。到本文完稿为



止，1.5豪华版PSP售价为2250元，而只能运行正版游戏的2.01以上版本的豪华版PSP售价为1550元。需不需要为了玩破解游戏而多付出700余元，全看各位自行选择。



一般情况下，随PSP一同购买的还有记忆棒以及贴膜——购买1.5版PSP的朋友可以用2G记忆棒运行破解游戏，而购买2.01以上版本PSP的朋友也可用2G记忆棒观赏电影或者听歌曲。现在组装2G记忆棒备受玩家们青睐。它的网络售价约为360到400元不等，店里售价则为400元出头。组装记忆棒由于承诺只要出现质量问题便免费保换新品，因此售后服务可以说相当不错。最近市场上还推出一种高速SanDisk 2G组装记忆棒，读写速度都能接近10M/秒，这款记忆棒的网络售价约为440元，店里售价约为500元。追求高速读写资料的朋友可以考虑考虑这款。如果觉得组装记忆棒用着不保险，想买条安稳点的棒子，那就购买SanDisk行货2G记忆棒，售价在550元左右(本着“性价比至上”的宗旨，笔者并不推荐大家现阶段购买1G或4G记忆棒。)。



贴膜方面，笔者建议大家不要选择组装贴膜，价格虽然仅15到30，但时间一长就会出现大量划痕。现在比较流行的正牌贴膜有HORI牌，市面售价为45至55元一张，鉴别真假的方法想必大家都已经知道了，那就是原装HORI贴膜如果紧贴在了黑色的地方，其反光将会是淡紫色的(贴在屏幕处的地方则会是正常的白色。)。大家在购买贴膜的时候，只需要把膜放置在PSP机壳上，查看反光究竟是白色还是淡紫色即可区分原装组装。

此外，适当性地随机购买一张UMD碟也是很有必要的，对于2.6版PSP来说，必须通过购买正版UMD游戏才可以享受到PSP的游戏乐趣，而对于1.5版PSP来说，目前免UMD引导的破解只有100余款，在这100余款之外的大量破解游戏都需要一张UMD引导。大家不必购买300元的最新游戏，可以选择200元左右的老游戏，亦可花50元买一张DEMO碟做引导盘。(提示：这类DEMO碟在店里卖50元，在网络上只卖25元。)

回到我们的主题，在挑选PSP主机时该注意哪些事项呢？

关键词　亮点、暗点、坏点

PSP的屏幕是一块发色数为1667万色、分辨率为480×272的液晶板，检查PSP的各种坏点的方法其实不难，坏点和暗点在正常单色菜单画面下就可以清晰看到，而亮点在PSP版权画面下也可以看到。

笔者建议大家在试机器的时候，进入系统菜单将时间调整为1月，由于1月的背景色为灰白色，整体色调偏白。因此在这个状态下可以很轻易地查找到暗点。接着大家还可以将时间调整到4月、8月、12月。这三个月分别为绿、蓝、红色，也正是液晶屏幕的RGB三原色啦，为什么要调整到这样的状态下查看呢？因为只要能够保证所有液晶点在显示这三种颜色时是正常的，那么便可以基本判定这块屏幕没有坏点。

▲在PSP主菜单其实用肉眼可以很容易检查出有无坏点。

至于亮点，则是最容易查找出的一种点，大家在菜单中选择最左边的“SYSTEM SETTINGS”，再选择“ABOUT PSP”，此时会进入版权画面。在画面出现前会有半秒钟全黑状态，如果这台机器有亮点，那么在在此全黑状态下不正是异常明显么。

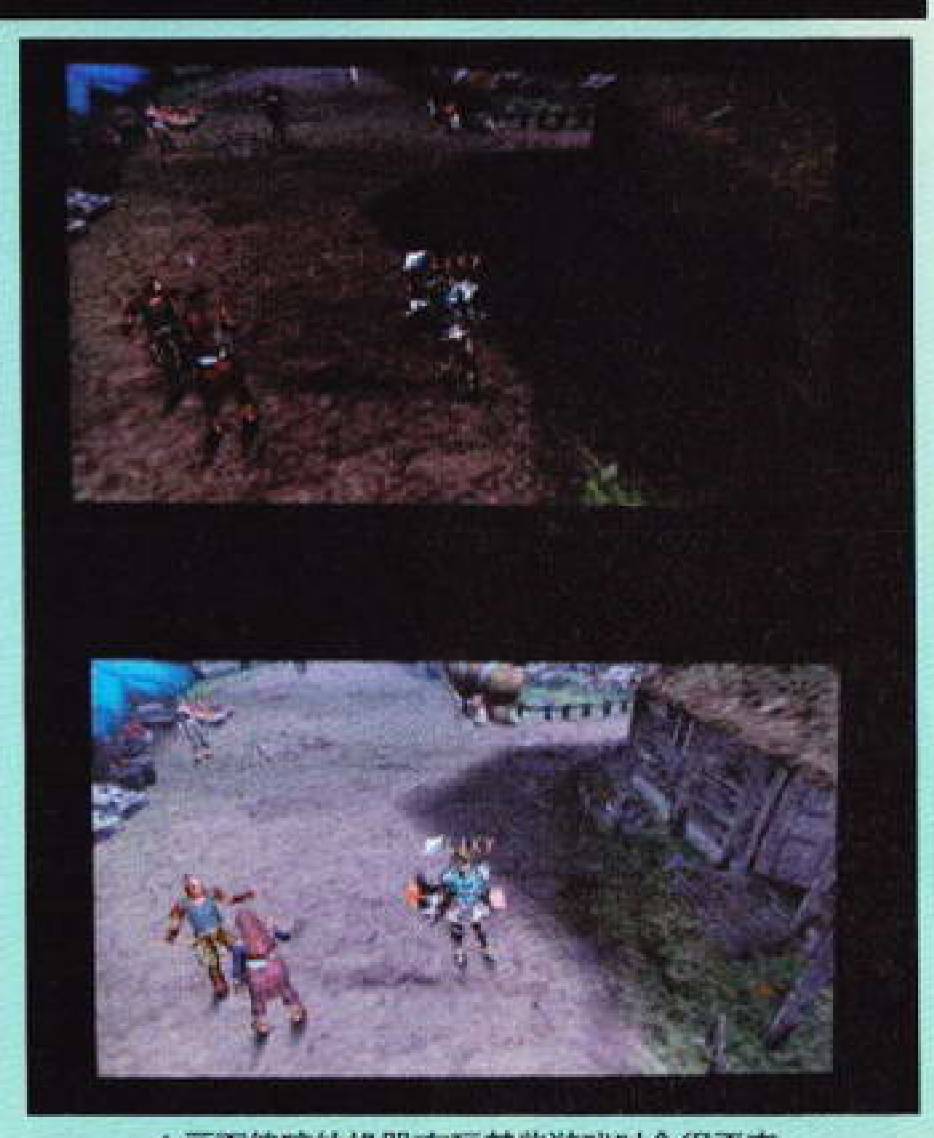
现在许多游戏店的服务质量都在不断提升，笔者看到很多店员都主动提供检测图给买家测试，因为PSP支持直接浏览JPEG图片功能，因此这个方法检测亮点、暗点、坏点更为直接。大家在购买PSP的时候可以留意店员推荐的各项服务哦(现在竞争激烈，没有一点诚意是很难吸引到顾客的，而那些测试出来有缺陷的机器，则被发往二、三级城市了……)

关键词 屏幕偏暗

PSP支持四级亮度调节，高亮度适合用来玩游戏，而低亮度更适合用来看小说。不过不少细心玩家发现一个问题：即使是两台PSP同时运行同一个游戏，将机器摆到一起对比之后，还是可以发现其中一台PSP的屏幕偏暗。根据初步的目测结果显示：这里所谓的暗，并非是指屏幕背光灯的光线亮度偏暗，而是画面对比度太浓，色调整体偏暗。很显然，这又是PSP液晶显示屏制造工艺太高而导致的商业弊病。偏暗的机器当然让人看着不爽，尤其是运行画面昏暗的游戏时，这个现象就更明显了。

这个问题说起来也蛮严重的，不过大家要学会去客观地分清究竟是其中一台偏暗，还是另外一台偏亮。由于没有一个标准的对照物，因此画面稍暗的机器容易得到大家的排挤，这显然有失公正，万一其中一台是正常的机器，而另外一台是画面发白的机器。你愿意去挑选那台画面发白的机器吗？根据笔者的调查发现，现在市面上确实不多见画面发白的机器，因此如果两台机器拿到一起对比其屏幕画面的明暗度有明显差异的话，那多半说明其中一台机器的屏幕是偏暗的。

大家去买机器的时候，解决这个问题的关键就在于要多拿几台机器来挑选，如果店员不方便找出两款同样的游戏给买家测试，那么大家就在菜单画面时仔细观察吧。将两台机器一同调整到同一个月份，通常情况下，画面偏暗的屏幕在表现菜单画面时要远比正常机器鲜艳，对比之后可以很容易看出，正常的机器在菜单画面时略发白。笔者至今只看到过三四次画面偏暗的机器，因此同时拿出多台机器全部为暗机器的可能性很低。这样一对比就很容易找出屏幕不偏暗的机器了。



▲画面偏暗的机器在玩某些游戏时会很不爽。

关键词 屏幕内有灰尘

由于PSP为直板机型，因此在脆弱的液晶屏幕之外，就势必设置有一层透明保护层。从外观看的话几乎察觉不出透明保护层和液晶屏幕之间的距离。但他们之间的空间是确实存在的。在工厂里，PSP在无尘车间进行组装，而且在液晶屏幕的四周还布置有海绵垫，其作用正是为了防止灰尘的入侵。

很遗憾的是，尽管索尼这这方面做足了工作，但灰尘问题还是出现在部分机器上。不少玩家发现自己的机器在买来的时候就已经进灰了。也有玩家在玩了一段时间之后发现屏幕内出现了灰尘。

老实说，大部分灰尘其实都没有很大影响，因为PSP开机之后便看不到灰尘了。少部分灰尘在关机以及开机时都能看到，有些小颗粒的灰尘在特定的角度下，会折射屏幕的内光，让人误以为是亮点。仔细地观察不明亮点的形状、大小以及亮度，如果形状规规矩矩并且一直保持自发光状态，那有可能是亮点；如果形状模糊并且不确定是否为自发光，而且必

■用手电筒从侧面照射PSP屏幕，会看到比较恐怖的一幕……

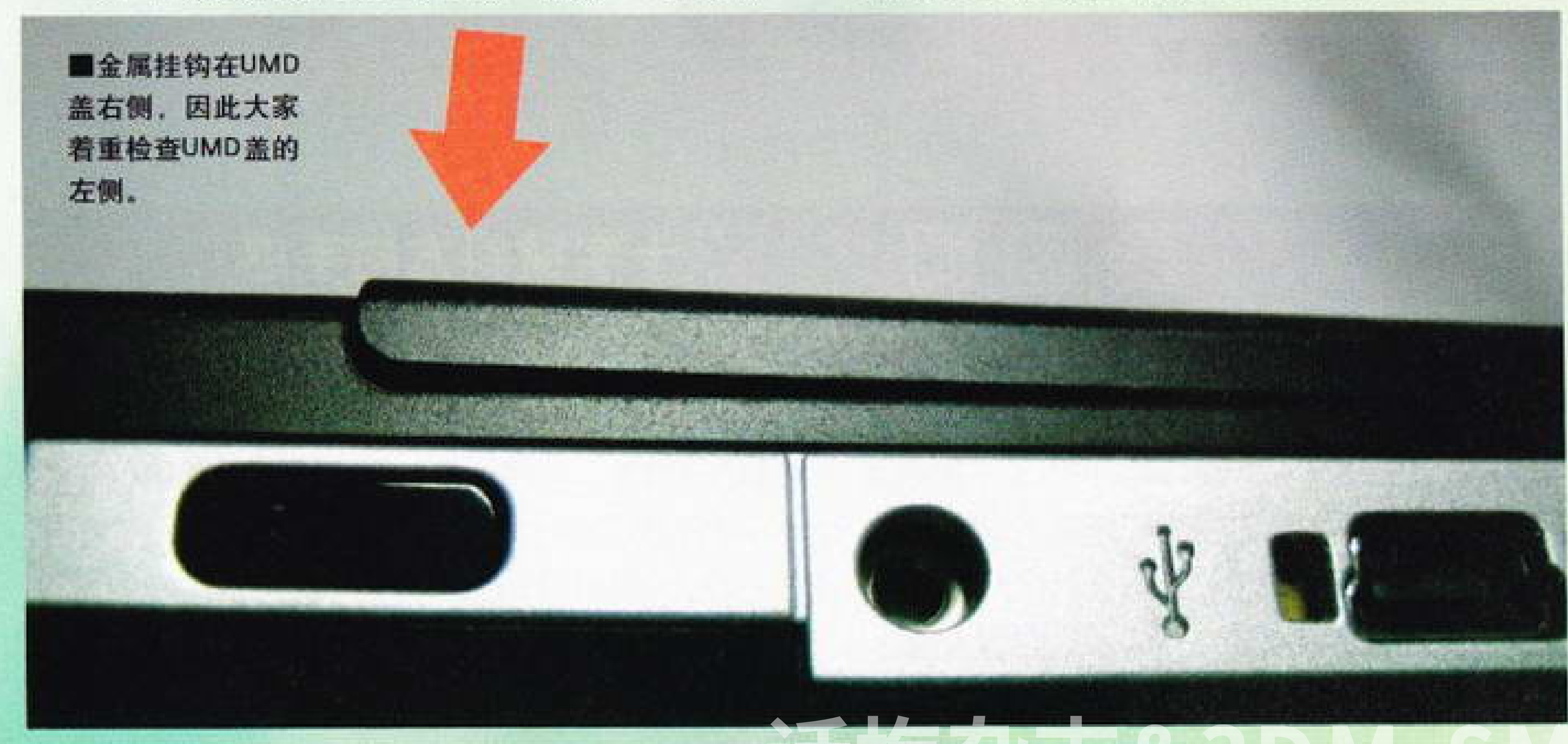
须在一些特定的画面下才显示出亮度，那么有可能是灰尘。还有一个比较直接的鉴定方法，那就是用放大镜观察，正方形的自然是亮点，不规则形状的自然是灰尘。因此我们需要做的便是挑出一部没有灰尘或者极少灰尘的主机。

检查屏幕有无灰尘的方法非常简单，那就是在关机状态下用手电筒照射屏幕，由于屏幕在不通电时是暗黑色的，因此哪怕是有一粒小灰尘都能在强光的照射下显露无疑。

用电筒照射的方法老实说有些苛刻，因为PSP在开机之后是完全察觉不出那些灰尘的。因此笔者建议大家在检查灰尘时稍带检查一下即可，不必非常认真，反倒是买了机器以后日常维护相当重要。PSP在不使用的时候尽量放回到黑色软包中，不要裸露着放入书包里或其他地方。

关键词　UMD盖不严实

这个问题是制造工艺没有严格统一导致的，PSP在组装机器时如果碟仓金属挡板的做工存在



■金属挂钩在UMD盖右侧，因此大家着重检查UMD盖的左侧。

细微差异，那么就有可能导致UMD碟盖在合上以后，无法与主机保持严密的一条直线，而是左右不齐，有缝隙露出。这一类主机虽说在使用时没有大碍，但看到那缝隙自然会有种不爽的心情。针对这类主机，可以拆开机壳，用老虎钳等工具强行将UMD碟仓金属挡板上的挂钩缩短距离，以达到合盖之后严密。不过那个方法需要撕掉封条，相信没有多少玩家愿意这么做。

最佳的方法自然是购买一台UMD碟盖完美的机器，大家在买机时请关闭碟仓之后查看碟盖与主机之间的缝隙。无明显缝隙的机器就应该是好机器。

关键词 □键手感

由于PSP的制作工艺相当精致，设计人员为了最大化地缩小主机的体积，而在四个功能键之一的□键上做了一个小小的妥协。那便是□键位置的正下方，其电路板以及导电胶都实际上往右边移动了大约两三毫米位置。

大家在买机时检查□键有无问题的方法自然就是不断地按下□键，看看信号传输是否正常，另外也看看手感是否有异于其他键，弹力明显的机器便是好机器。

2004年12月12日首发的一批黑色PSP存在□键不容易按到或者按下去之后不回弹的问题，这正是导电胶与十字键之间位置不吻合导致的。遗憾的是，由于内部结构已经没有大改的可能性，因为Sony只有在十字键触点、电路板触点两者之间做点文章。值得庆幸的是2005年出厂的PSP基本上都解决了这一问题，所有的机器都能够轻松地按下□键。少部分苛刻的玩家在检查PSP的□键时，还是能够察觉出手感与其他键位的不同，不过大部分普通玩家还是识别不出区别的，因此这一点已经不那么重要了。



▲从电路板上可以很容易看出□键触点和右侧的○键触点完全不对称。

关键词 十字键斜方向手感

为了使PSP的外表没有突兀之处，因此索尼在设计十字键时做出了牺牲，和PS2手柄比较而言，PSP的十字键整体下凹了一定高度。这导致PSP在做出“右斜上”等斜方向的指令时会略显吃力。这是PSP天生设计上的缺陷，目前来说已经不可挽回。不过我们还是尽量从众多机器中挑选出一台相对令人满意的机器。

检查的方法是运行格斗游戏或有斜方向射击的游戏，例如《恶魔战士》、《GGXX》或者《街霸ZERO3》，当然大家如果愿意的话，运行记忆棒中的模拟器也行，如“《热斗》系列”、《街头霸王2》、《魂斗罗》等。只要大家在游戏中依次试验一下四个斜方向的指令是否容易发出，即可挑选出一台令人满意的机器。



■PSP的十字键手感远不如PS2手柄，期待以后生产的PSP能够做出改良。

关键词　如何辨别翻新机

在讨论这个话题之前，要提醒大家一件事，那就是现在很多游戏店都可以给客户提供挑机服务，也就是说店员可以拿出多部主机供顾客挑选。这样一来便出现了一个很平常的现象：很多主机都有被人摸过并留下痕迹，这些挑选痕迹在正常购机过程中很可能出现，因为谁也无法保证自己是第一个拆箱的顾客。大家要学会辨别那些痕迹究竟是挑机痕迹还是使用痕迹，只要对挑机痕迹不是很在意就无所谓。

有些朋友说PSP电池仓内的封条可以用来验证该机器是否被拆卸过，不过有小道消息称：现在已经有了组装封条上市，客户群自然是那些无耻奸商，因此从封条来判断是否翻新机已经不那么保险。那么究竟用哪些方法可以验证一台PSP是否为翻新机呢？下面给大家介绍几个值得留意的位置：

1.由于PSP采用玻璃陶瓷工艺，所以玩家在玩过之后很容易将汗液黏附在外壳上，就算用高档的擦镜布去擦拭，其外壳仍旧会遗留下一些油腻的擦痕，而使用时间达到一定程度的PSP还有个很明显的“二手像”，那就是十字键的右键的右边(就是紧挨着右键的那个位置)，在反光状态下查看，可以看到明显比别的区域模糊。这是因为人的手在玩游戏的时候，最容易摩擦的地方就是这里。时间一久，光滑的表面便会变得模糊。

■现在尚未出现组装外壳，因此这个部位的磨损程度可以大致告诉我们这台机器被使用了有多久。

2.PSP机身上的滑杆也是辨别新旧的一个好方法，照正常磨损来计算，一般使用了几个月后的PSP，其滑杆都会有松动的现象，检测



■看看机器上的滑帽是否可以小幅度旋转，不能旋转的为好机器。

的方法是：用手指以绕圈的方式轻轻拨动滑帽，只要可以感受到滑帽与滑杆之间有松动迹象，滑帽可以顺时针或逆时针旋转一定范围，那说明这台机器是使用过的。全新机器在滑帽与滑杆的接合处非常紧密，轻轻拨动完全不能令它旋转。

3.PSP在使用一段时间之后，USB插口以及电源插口都会因为与空气接触有氧化反映，





▲观察这两个位置金属片的光泽，可以轻易判断该主机有无被使用过。

经常性拔插更会促进氧化，并最终导致金属表层失去光芒。更换主板上的USB插口、电源插口不是特别难，但为了以旧充新而这么做的奸商着实不多，因此从这两处也可以轻易判断该主机有无被使用过。

4.有些朋友喜欢从PSP背面钢圈来检查该主机是否有使用过 的痕迹，这个方法原本不错，不过现在钢圈 已经有组装货上市，并且做工不错，因此现 在用这方法来检查已经行不通了。



▲组装钢圈已经上市，这个方法已经不那么保险了。

针对各种各样使用过后遗留下来的痕迹，大家在买机的时候多多观察便可轻松检验是否为二手机。最后提醒一下大家，最近掌机市场上出现了一种新的PSP机器，也就是所谓的仓库积货。根据笔者调查发现，很多店里都出现了这种机器。豪华版的价格在1900到2100元不等，机身上有划痕，不过滑杆很紧，似乎未被长时间使用。店员的解释说机身表面的划痕是因为运输途中不慎碰撞导致的，不管其来源如何，总之外表一定不是全新。大家在选购PSP时请注意区分。

我们最后来算一算购买一套PSP需要花多少钱——

方案1：2.6版豪华PSP+HORI贴膜+2G组装记忆棒+最新UMD游戏≈1540+50+400+300≈2290元

方案2：1.5版豪华PSP+HORI贴膜+2G组装记忆棒+DEMO碟≈2240+50+400+50≈2740元

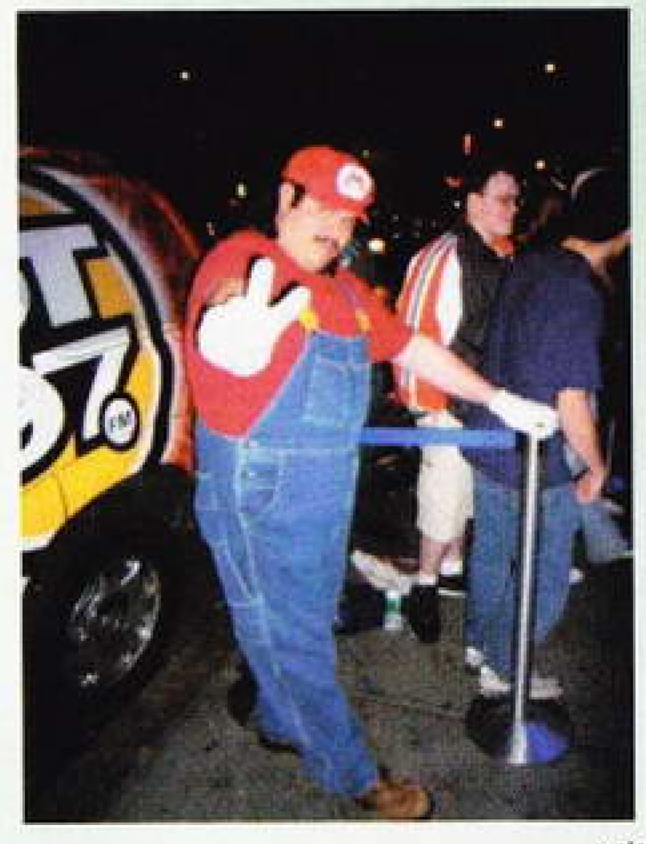
注：以上两套方案如果将豪华版PSP更换为普通版PSP可以各自再减150元，如果把购买方式由实体店购买变为网络邮购，则可以再减50到100元左右。不过现在网络骗子很多，请大家谨慎行事。

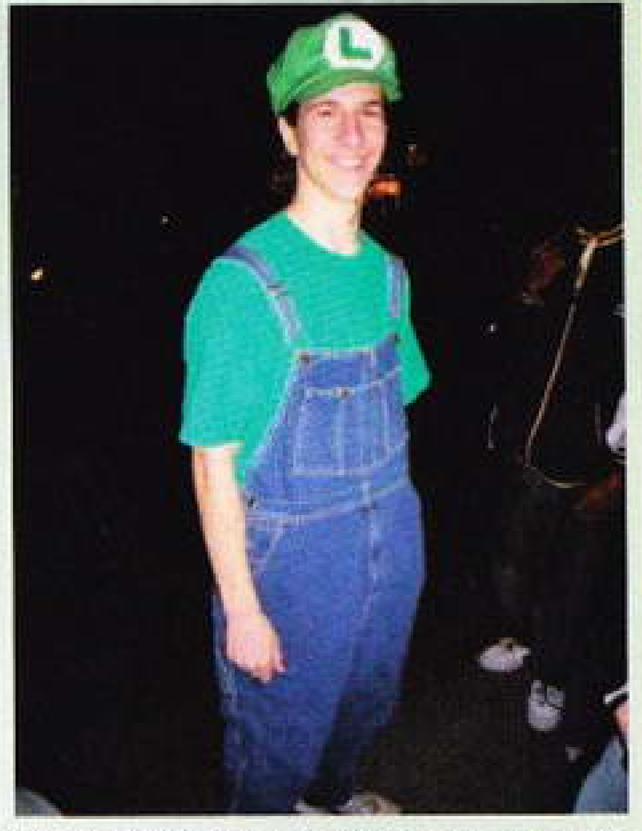
NDS/NDSL篇

NDS全称为Nintendo Dual Screen，它采用折叠式机型、上下双屏均为3寸大小的背光TFT屏幕，其中下屏为触摸屏幕，玩家可以利用触摸笔或者手指在屏幕上完成一些特殊的操作。这台手掌机的机能和N64相当，画面表现力和任天堂的上一代手掌机GBA相比提升了许多倍。



NDS是任天堂掌机利器之一，在它诞生的一年多以来，任天堂依靠这台主机以及成熟的软件群牢牢地巩固了掌机界王者地位，在NDS这台主机上，任天堂所宣传的“便携、有趣”被发挥到极至并创造了丰厚的财富。NDS的改良型“NDS Lite”于2006年3月2日发售，售价为16800日元，折合成人民币大约为







▲出现在美版NDSL发售现场的马里奥、路易和林克。

1200元。这款最新手掌机再一次缩小了机身，并且屏幕又一次经过改良。超大的可视角度以及美艳的画面表现都使NDS相形见绌，售价却仅仅比NDS超出1800日元。

NDS和NDSL都可以运行NDS卡以及GBA卡。NDSL由于仅发售3个多月，并且可以刷机运行ROM，因此在国内备受欢迎，价格在发售当日甚至被炒到3000元，3个月后的今天，售价也仍旧在1300元左右徘徊。6月初NDSL在北美以及欧洲相继上市，由于供货充足，因此这些货流入国内后仅售1200元，比日版水货便宜了一百多元。目前来说购买美版NDSL是个不错的选择。

NDS在国内经历了1年多的销售，售价已经跌落至1040元，二手机器的价格在700到900元左右。在NDSL与NDS之间，笔者认为已经没有必要考虑NDS了，毕竟现在价格仅相差一百元出头，而NDSL出色的屏幕表现以及苗条的身材绝对值这100元。

在购买NDSL时，一般建议购买的周边有贴膜、变压器、烧录卡三种配件。贴膜自然还是向大家推荐HORI贴膜，价格在50到60元左右。(NDSL贴膜比PSP贴膜贵15元左右。)由于目前美、日版NDSL都只配备110V充电器，因此国产的北通、威豹等公司生产的220V-110V变压器很有必要购买；直接买一个组装NDSL充电器也行，两者的价格都在20元出头。

至于烧录卡，笔者就给大家大致介绍一下现在烧录卡市场的情况：烧录卡目前有适合GBA主机使用的，也有适合NDS主机使用的。如果购买的是GBA系列主机，那么购买EZ II、Link II 等传统烧录卡即可，因为这些卡带在运行GBA游戏的时候是瞬间进入，不需要任何载入时间；如果购买当前流行的几款NDS烧录卡反而不妥，因为大部分NDS烧录卡在运行GBA游戏时都需要载入时间，目前EZ II 和Link II 的256M烧录卡售价均不到300元(Link II 512M还一度是NDS烧录界的佼佼者，不过因为容量不足而逐渐淡出。)

NDS系列主机可以选择的品种很多，Link II、SC-miniSD、EZ IV、M3-miniSD Perfect、G6、EWIN、EFA等烧录卡都可以运行各类NDS、GBA游戏。

客观地说，在众多烧录卡里只剩三家烧录卡在中国大陆互相拼斗，分别为：SC-miniSD SD、EZ IV和M3-miniSD perfect。其他品牌的烧录卡都未抢占优势。这三款烧录卡都采用外插miniSD卡作为储存载体，现在不同品牌的1G的miniSD卡的售价为200到240元左右，这样的一张卡可以装载约15到20个NDS游戏。

目前SC-miniSD售价约280元，优点是售价便宜、外形为标准GBA卡大小；缺点是运行部分GBA游戏会拖慢，并且所有GBA游戏的记录方式都必须是手工调出菜单进行记录。

EZ IV的售价为350元，由于烧录卡套装里赠送了价值约30元的SD卡读卡器，因此EZ IV的实际售价可以说是320元，EZ IV的优点是运行NDS以及GBA游戏都很完美，(4月底刚刚公布时兼容性很差，现在已大大改善。)并且相对SC-miniSD而言，运行GBA游戏的效果更好，也不必手工记录；缺点则是售价偏高。

M3-miniSD P的售价约380元，优点是软件成熟，运行大部分NDS以及GBA游戏都很完美；缺点是售价偏高且外形比标准的GBA卡多出一两毫米。

在完稿前夕，再度有了新烧录卡的消息，



■小巧的EZ Ⅳ Lite，本辑就有评测。

的形势看来，体积、售价、质量、服务是玩家最看中的四项内容，而其中又以体积最受瞩目。不知道NDS卡大小的烧录卡需要竞争到什么时候才会面世。

接下来，笔者从几个角度来告诉大家如何挑选出一台完美的NDSL。以下大部分方法也适用于NDS的挑机，不过笔者刚才已经说过了，由于现在NDSL仅比NDS贵了100多元，因此现在购买NDS已经不算明智的选择了。大家要买的话还是请选择NDSL吧。

EZ Ⅳ Lite烧录卡，它将采用micoSD闪存卡，大小仅比NDSL防尘盖多0.8毫米。G6也在此时公布一个大好消息，它将推出4G容量的防尘盖大小烧录卡G6L。而在EZ ⅣL和G6L相继公布之后，有内幕称SC也将推出缩小版的SC MINI 。现在看来GBA端口防尘盖的大小将成为新一代烧录卡的目标，如果不是很急着玩烧录游戏的NDSL玩家，笔者建议不要购买现在已经推出的SC-miniSD、EZ Ⅳ和M3-miniSD P，直接等待下一代都上市之后再比较购买吧。从现在竞争



拿掉充电电池后的G6 lite正面电路板鸟瞰图

关键词　下屏朦胧

朦胧，在NDS时代被形容为一个现象，而且至今为止，还没到更合适的词汇来形容。也许是因为制作工艺和PDA等数码设备不同的缘故，在大部分的NDS以及NDSL上都能在下屏观察到朦胧的现象。有的朋友说那也许是触摸屏的特征之一，其实这个说法很容易反驳，因为笔者接触过的大部分PALM和PPC设备的屏幕都是无朦胧感的，这些数码设备的屏幕和NDS一样为触摸屏幕；而且笔者也已经亲眼看到过无朦胧问题的NDS以及NDSL。比如我购买的第一台深蓝色NDSL的下屏就无朦胧感，和上屏的清晰表现一模一样。

因此，在此现象已经普遍存在的情况下，这里就有必要和大家一起探讨一下这个话题。考虑到大部分玩家只购买过一台NDS或NDSL，所以一次性一起比较数台甚至数十台NDSL的机会实在不多，所以笔者再此用自己的经验来谈一谈这奇怪的朦胧现象。

首先，笔者进行了一些资料收集工作，在http://www.touches-screens.net/这个网站中，我们可以查询到当前流通于社会的各种触摸屏的介绍。以下载自该网站的部分资料——

从技术原理来区别触摸屏，可分为五个基本种类：矢量压力传感触摸屏、电阻式触摸屏、电容式触摸屏、红外线触摸屏、表面声波触摸屏。其中矢量压力传感技术触摸屏已退出历史舞台；红外线技术触摸屏价格低廉，但其外框易碎，容易产生光干扰，曲面情况下失真；电容技术触摸屏设计构思合理，但其图像失真问题很难得到根本解决；电阻技术触摸屏的定位准确，但其价格颇高，且怕刮易损；表面声波触摸屏解决了以往触摸屏的各种缺陷，清晰不容易被损坏，适于各种场合，缺点是屏幕表面如果有水滴和尘土会使触摸屏变的迟钝，甚至不工作。根据这些详细的介绍资料来看，我们可以用排除法将NDS、PDA等屏幕认定为电阻式触摸屏。

电阻式触摸屏的ITO涂层比较薄且容易脆断，涂得太厚又会降低透光且形成内反射降低清晰度，ITO外虽多加了一层薄塑料保护层，但依然容易被锐利物件所破坏；且由于经常被触

动、表层ITO使用一定时间后会出现细小的裂纹甚至变形，如其中一点的外层ITO受破坏而断裂，便失去作为导电体的作用，触摸屏的寿命并不长久。但电阻屏不受尘埃、水、污物影响。

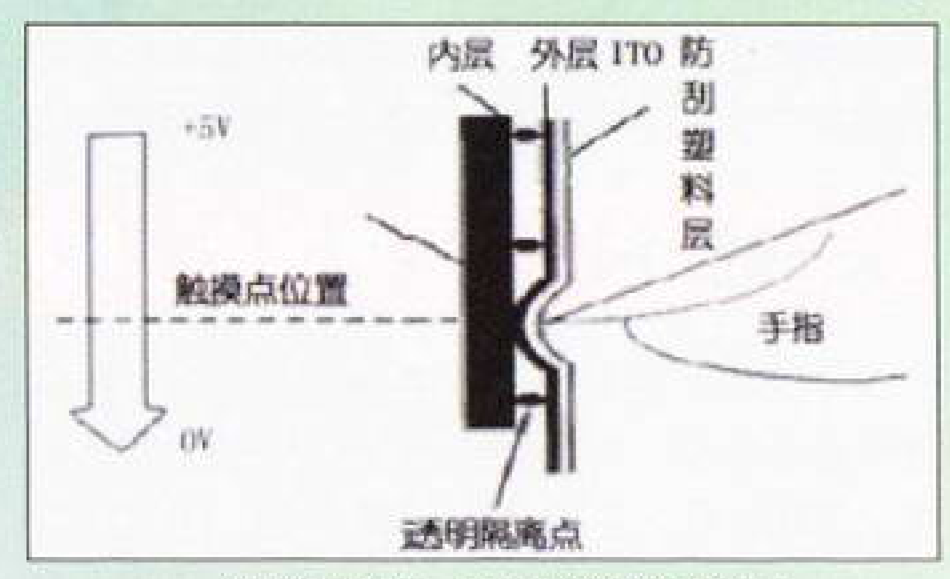
电阻式触摸屏是一种对外界完全隔离的工作环境，不怕灰尘和水汽，它可以用任何物体来触摸，可以用来写字画画，比较适合工业控制领域及办公室内的使用。电阻屏共同的缺点是因为复合薄膜的外层采用塑胶材料，不知道的人太用力或使用锐器触摸可能划伤整个触摸屏而导致报废。不过，在限度之内，划伤只会伤及外导电层，外导电层的划伤对于五线电阻式触摸屏来说没有关系，而对四线电阻式触摸屏来说是致命的。

常用的透明导电涂层材料有：

1.ITO，氧化铟，弱导电体，特性是当厚度降到1800个埃(1埃是1米的一百亿分之一)以下时会突然变得透明，透光率为80%，再薄下去透光率反而下降，到300埃厚度时又上升到80%。ITO是所有电阻式触摸屏及电容式触摸屏都用到的主要材料，实际上电阻和电容技术触摸屏的工作面就是ITO涂层。

2.(略……)

通过以上，我们可以初步的得出结论——朦胧的原因正是因为ITO涂层太厚或者太薄，考虑到涂层太薄的话对触摸屏的寿命有严重影响，相信屏幕制造商也这么做。因此NDS以及NDSL下屏出现朦胧的原因很有可能是因为ITO涂层偏厚。(我们也可以进一步得出一个结论：



▲给触摸屏贴一层保护膜确实很有必要。

那就是贴膜是很有必要的，因为可以延长下屏的寿命。)

那么如何判定一台机器的下屏是否为“朦胧”屏幕呢？方法很简单，其实那些对屏幕很苛刻的玩家也许早就发现了。只要开机之后观察上下屏的不同表现即可轻易检查出下屏是否朦胧，因为上屏是绝对不朦胧的，既然上屏不朦胧，那么下屏和上屏表现不一的话就大有名堂了。

那些朦胧的东西其实和液晶画面之间是有一定厚度的，并非是液晶画面出现朦胧。笔者建议大家这样试一试：开机后观察下屏，此时缓慢地左右移动自己的脑袋，视线在液晶屏幕之上平行移动，如果在液晶画面之上能观察到一层非常轻微的朦胧状透明层，那这台机器的下屏就是有朦胧了。如果如此观察之后发现画面表现是和上屏一模一样的，那就说明这台机器的下屏是无朦胧的。

根据笔者的亲身经历来看，NDS以及NDSL都出现过无朦胧感的主机，但大多数都是出现在首批货当中。例如NDS在2005年就已经很少看到


■笔者的这台深蓝色NDSL的下屏就是绝对没有朦胧问题的。

有无朦胧感的机器了；而现在的NDSL也已告别首发期，笔者也再没有在市面上看到无朦胧感的NDS或NDSL了。因此要想购买到一台下屏无任何朦胧感的完美机器，还真是一件很难的事。

关键词　下屏漏光、倾斜、塌陷

下屏的屏幕实际上是由液晶显示屏+塑料外圈整合而成。将两者整合到一起的工具是一块金属保护层，由于拆卸非常麻烦，因此可以说大家买到的下屏幕如果存在漏光、倾斜、塌陷的缺点，就绝无修复的可能。

检查漏光、倾斜、塌陷的方法并不难，首先我们来说漏光和倾斜。只要开机之后将主机倾斜地拿着，顺着角度观察屏幕画面的四周即可轻易检查出有无漏光现象。而倾斜则会体现在游戏画面上，如果液晶屏幕在安装的时候便已经安装倾斜了，那么游戏画面中的横线、竖线也就不会和屏幕四周的塑料外圈保持平行，只要对比游戏画面和塑料外圈即可检查出有无倾斜现象。

最后我们来谈一谈下屏塌陷现象，这个现象可以说存在于每一台NDSL上。NDSL的制作工艺在提升之后，其主板的背面设置了部分电子元件，为了不让这些电子元件与屏幕碰撞而产生不良后果，任天堂的设计人员刻意在屏幕的背面加了一层很薄的海绵垫。这一层海绵垫并不会影响NDSL的操作手感，它起到的作用仅仅是为了阻止屏幕背面与主板的碰撞。

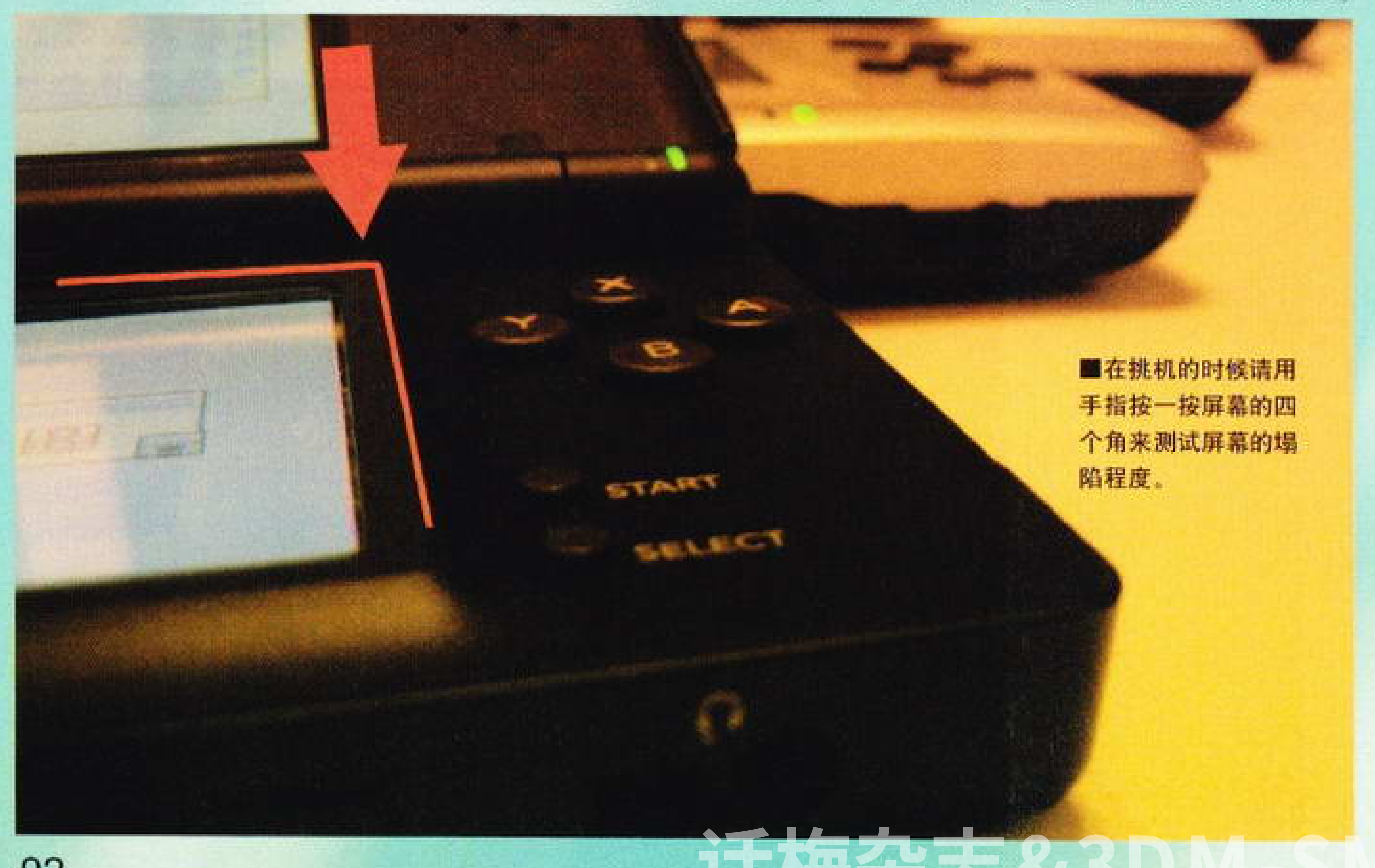
笔者拆开一台NDSL，发现液晶屏幕背面的海绵垫并不是完整地覆盖到整个屏幕，而是漏缺了几个小部分。很明显这些少的地方正对着主板背面的电子元件，但正是因为这缺少的部分，导致玩家在触摸下屏时，可以明显地感觉到屏幕四个角有力度不一的缓冲力。比如笔者的这台NDSL，右上角最容易塌陷下去，其次为左下角。而左上角以及右下角则完全正常。



▲漏光、倾斜、塌陷，我们一个也不能要！

根据我在网上针对一些朋友调查的结果来看，很多朋友的NDSL都存在不同程度的塌陷问题，有的是这个角容易塌陷，有的是那个角容易塌陷。而四个角都无明显塌陷的机器则几乎找不到。

有消息称任天堂现在最新出厂的NDSL已经修正了这个小缺点，希望这个消息的来源是可



■在挑机的时候请用手指按一按屏幕的四个角来测试屏幕的塌陷程度。

靠的。大家在挑机的时候多长一个心眼，记得用笔或者手指按一按屏幕的四个角，不需要按液晶屏幕，按塑料外圈即可。请大家尽力找到一台下陷程度不那么严重的机器吧。

关键词 下屏点状排列物

在关机状态下，对着光仔细地观察下屏表面，可以看到一排排整齐的点状物，点非常细，点与点之间的距离大约是一两毫米。如果不是仔细看是完全观察不出的，而如果是开机状态，则完全观察不出。

到目前为止，笔者只听说过首批NDS有部分机器的下屏并没有看到点状物。而首期之后生产的NDS，以及所有的NDSL，都能在下屏表面观察到点状物。

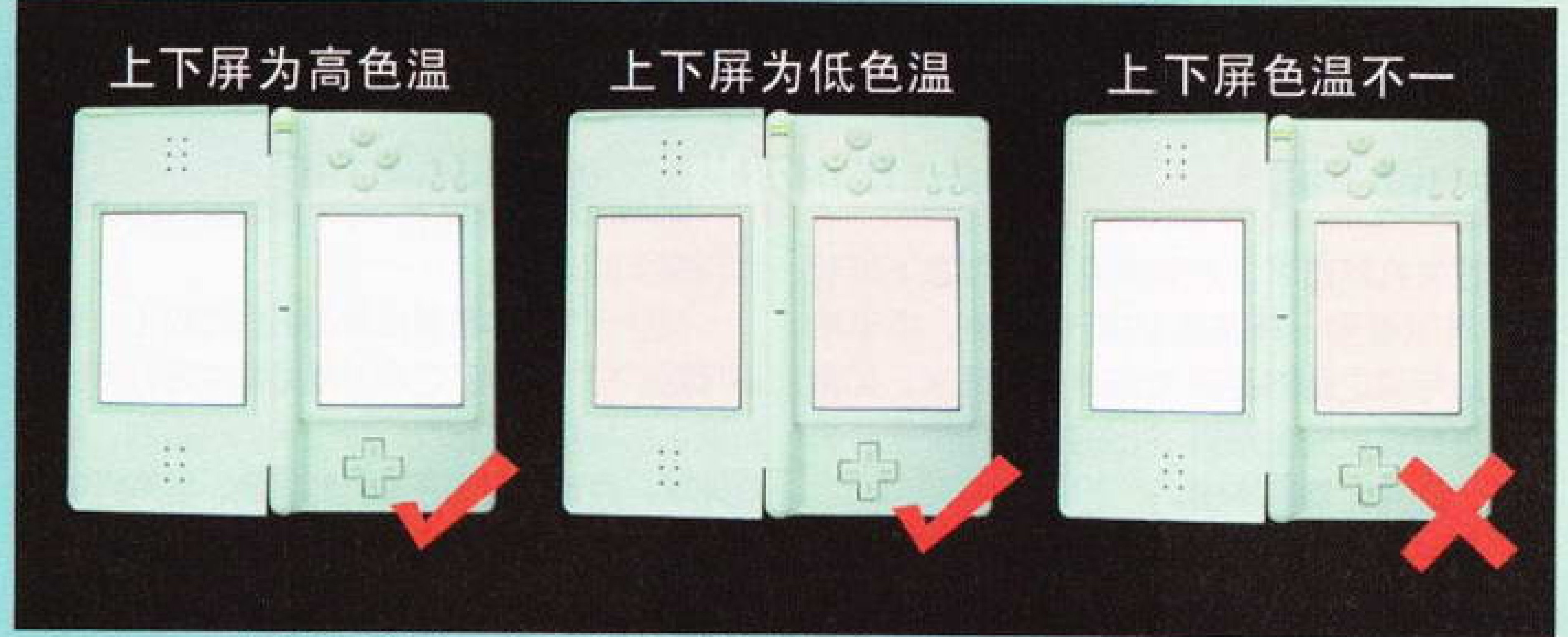
有些玩家因为接触机器的机会比较少，因此对"朦胧"和"点状物"之间的概念有点区分不出。其实区别很简单，朦胧只能在开机时看到，呈不规则状；点状物只能在关机时看到，呈规则的正方形排列状。考虑到这些点状物并不会影响游戏的心情，并且几乎所有的NDSL都存在点状物，因此这个话题我们就不多讨论了。

■必须仔细观察才能发现的神秘点状物。

关键词 上下屏发光不均匀

由于制作工艺有所差异，大部分的NDS主机以及NDSL的屏幕表现力都有所偏差。多看几台机器的话，便会发现NDSL的屏幕竟然有些偏黄，有些偏蓝，有些甚至是上下亮度颜色不一。

谈到黄色与蓝色，这里就要谈一谈色温的概念了，色温的单位是开尔文，和华氏温度、摄氏温度一样，开尔文也是温度的一种计量单位，色彩和开尔文温度的关系起源于黑体辐射体(对它加热直到它发光)，在不同温度下呈现的色彩就是色温。当这个黑色物体受热后开始发光时将变成暗红色，如果继续加热就会变成黄色，然后是白色，最后就会变成蓝色。这种色温现象在日常生活中非常普遍，相信人人都对它熟悉不过。万里无云的蓝天的色温约为10000K，阴天约为7000到9000K，晴天日光直射下的色温约为6000K，荧光灯的色温约为4500K，钨丝灯的色温约为2600K，日出或日落



▲色温有高低之分，买哪一种机器全看个人喜好，总之不要买上下色温不一的机器即可。

时的色温约为2000K，烛光下的色温约为1000K。

许多科学研究结果证明：西方人喜欢色温偏低的色调，东方人则喜欢色温偏高的色调。这也正是很多电脑显示器提供色温调节的原因，一方面提供给用户多种色温选择，另一方面便于以后颜色校准。有些显示器会在菜单里提供"6500-9300"两个阶段的选择(只能选择6500和9300两项)；复杂点的显示器会提供"2000-10000"之间的手动调节选择，也就是用户可以逐一地自行增加显示器的色温。

在PC的显示器画面上，很多国人第一眼看到6500K的时候，会觉得画面偏黄，而看到9300K的画面才觉得那是正常的，其实这是一种错觉。这是因为东方人在色系的选择上比较偏向高色温的色调。从专业美术的角度来说，6500K才算是真正的白色，这个色温比较适合用来专业美术设计以保证出图质量，9300K实际上略偏蓝色。

而NDSL以及NDS目前的情况正是：市面上既有类似上下屏都是6500K的机器，也有上下屏都是9300K的机器，更糟糕的机器当然也有，那就是上下屏幕的色温不一致。(注：这里的数值并未经过严格测试，只是大致。)当然，我们买掌机回家又不是用来打印图片的，反正它是用来玩的，那么选择哪一种色温的机器，全看自己的喜好喽。如果碰到画面很亮丽的机器，在自己眼里它就是完美的，那还管它是9300K还是6500K干吗？如果看到了画面不尽人意的机器，那么就算屏幕显示着标准的6500K，就算这台机器屏幕再标准，自己不喜欢也是没办法的。总之，千万不要挑选上下屏幕不统一色温的机器即可。

色温的高低既然全凭个人喜好，那么这个话题不谈也罢，我们着重把注意力放到上下屏发光不统一的问题上。鉴别的方式非常简单，开机之后不需要强制设置完"第一次开机画面"，也不需要进入游戏。秘密正在于开机的瞬间，因为开机的瞬间上下屏幕都是全白状态，这个时候查看光线的表现力是再好不过的机会了。而屏幕上一旦开始有了画面，则会干扰你的视线。

笔者在这里还建议大家将NDS(NDSL)转90度方向，以竖着的状态观察，因为人眼是左右对称结构。目标物如果是上下分布的话，会一定程度上干扰人眼的判断能力。NDS的屏幕正是上下分布，将主机竖着拿，此时的屏幕是左右分布，如果有发光不均匀的现象便一目了然。

在开机白屏的瞬间，仔细观察两个屏幕的发光是否统一、均匀。发光不均匀有时会严重影响游戏时的心情，例如玩《应援团》，在菜单画面时上下屏显示的画面是相连的。如果这时候上屏的红色偏淡，下屏的红色偏浓，那种滋味可不好受哦。如果在观察的时候觉得瞬间白屏的时候过短，来不及看清楚画面。那就关机重开，多试几次。用这个方法一定可以挑选到完美的机器。

关键词　亮点、暗点、坏点

再次谈到坏点话题——坏点也就是颜色显示错误的点，在蓝色画面时它也许显示红色，在绿色画面时也许他显示黄色；亮点也就是一直显示高亮色的点，亮点的特征是在颜色偏亮

的背景画面中也许不显示出来，那个点还一直保持正常，而一旦遇到暗色背景，亮点则突然发出耀眼光芒；暗点和亮点恰恰相反，在暗色背景时它显示正常，而在亮色背景时则显示出黑点。当然也有些极端的例子，有些亮点和暗点永远都能观察出来，只是这样的情况少见一些。

NDS和NDSL在第一次开机之后，会出现一系列设置画面，也就是俗称的“第一次开机画面”。这系列画面在设置完毕之后将不再出现，因此很多玩家以及商家都以这个特征作为“全新机器”的鉴别证据。由于“第一次开机画面”的系列画面都基本上以亮色显示，因此很难在这个状态下检查出所有瑕疵点。如果老板说“你挑机可以，但不可以按掉第一次开机画面。”那该怎么办？

其实拆卸电池之后再开机，NDS和NDSL都会回到重设置的画面中。因为NDS和NDSL的主板上都没有安装记忆电池，所有数据都是依靠主电池而储存的。这也就证明了一个事实：只要拆卸电池盖时保证螺丝不留下划痕，（实际上很容易做到。）那么所谓的“第一次开机画面”想出现多少次就出现多少次。

话说回来，现在也没多少商家会去搞这个小把戏，因为在意“第一次开机画面”的人也不见得有很多。大家在意的倒是坏点、亮点、暗点，如果不进入游戏画面，如何能完整的测试这些点呢？再者，现在机器的购买量大大增加，你试机，我试机，他也试机。所以说，如果碰到那种不让按掉第一次开机画面的老板，就甭理他，要么换一家店挑机，要么大家在一开始买机器时不要问那么多，直接装傻一路按下去，等看到游戏画面了之后就开始找机会观察游戏画面，看看亮点、暗点、坏点能否找到。中途老板发现你已经按掉第一次开机画面了，难道还能拿你怎么样？（笔者如果碰到那种很罗嗦的老板，一律是换一家店挑。）

当设置全部完成之后，主机会显示关机提示，这个时候重开机就可以正常运行游戏了，此时可以要求店员拿一盘NDS游戏来测试。尽量是画面昏暗或清爽的游戏，例如《沥青赛车》、《极品飞车 地下狂飙》等等，这些游戏的运行画面偏暗，可以让你轻易地看到坏点、亮点。而类似《俄罗斯方块》、《恶魔城 苍月的十字架》等游戏的画面略显烦琐，很容易掩盖住坏点和亮点。



■检查亮点、暗点、坏点不需要高深的秘诀，开机后运行NDS游戏仔细观察即可。

关键词 上屏吸屏



■发生“吸屏”现象之后不要慌张、冷静应对。

严格来说，“吸屏”不属于购机指南中应有的内容，不过考虑到现在许多玩家购买了NDSL之后发现“吸屏”现象常有发生，因此笔者特意在这里和大家讨论一下。

大家有没有发现在擦拭上屏的时候，表面的那层塑料层很薄，并且离屏幕很近。因为只要稍加用力，就可以看到深色的水印，那是塑料层紧贴液晶屏幕的表现，但是手一松开，水印就没了。不过运气不好的话，大家便会发现，那个水印竟然不自动消失，而是一直呈现在上屏上……别慌，没什么大不了的，我来教大家两个妙招。

1.找一个玩具的小吸盘，粘在上屏上并轻轻拉扯，利用拉的力度将将屏幕拉回正常。在一开始吸盘不要太过于追求紧贴在屏幕上，因为在工作完成之后。需要在屏幕上推移吸盘并找机会将它取下。之前太紧贴的话，小心取不下来。

2.如果第一个方法不奏效，那就试试第二个方法。小心地撕开贴膜一角，并轻轻往外拉，利用撕开贴膜时产生的拉扯力将屏幕拉回正常，一般拉到一半时水印应该已经消失了，此时干净利落地将贴膜贴回去即可。不过这个方法的缺点是再贴回膜的时候有进灰的风险，所以动作一定要迅速。

目前并无绝对的证据可以解释吸屏的真正原因。以下也仅仅是笔者的个人猜测：

1.温度稍高，导致液晶屏幕表层产生粘性；

2.擦拭上屏的时候稍微太用力，导致上屏透明保护层贴到了液晶屏幕上；

3.贴膜的张力让上屏透明保护层弯曲变形；

4.液晶屏幕的粘性和贴膜的张力一起导致透明保护层紧贴在屏幕上。

有些朋友认为产生这个现象的原因是因为上下屏幕在合上盖子之后太近，如果贴了膜就会导致屏幕挤压贴膜并进一步挤压上屏的透明保护层最终导致吸屏。其实，下屏的液晶屏幕部分是下陷进去的，只有下屏外圈的塑料部分才有机会最接近上屏；并且就算如此，下屏外圈所接触到的也不过是上屏的外圈而已，不信的话大家可以在下屏的液晶屏幕部分滴一滴小水珠，然后轻轻地合上盖，看看上屏有没有粘附上水滴——实验的结果是上屏完全粘附不上，这证明两个屏幕之间的距离足够大，实际

上也仅仅是两个屏幕的外圈是帖在一起的。外圈之间的相互靠拢是完全不会导致屏幕中央产生挤压现象的。因此这种假设可以完全排除。

那么贴膜呢？说到贴膜，很多人想当然的都认为是贴膜贴在屏幕上产生了斑点。很明显产生这类想法的朋友忽略了最基本的一个常识：贴膜如果已经贴上去了，是完全紧贴在屏幕之上的。贴膜与屏幕之间再也不会产生任何空间，实际上那个斑点是屏幕与液晶屏幕之间产生的，而非屏幕与贴膜之间。

难道真的和贴膜无关吗？我一直不太相信液晶屏幕因为高温产生的粘性能如此强——竟然可以把屏幕保护层给吸住。液晶屏幕因为高温产生的粘性当然肯定是罪魁祸首。但是，笔者觉得它还是因为有帮凶的。我最终还是把眼光放回到了上屏的贴膜上。类似贴膜这样的塑料制品一般来说是有一定弹性的，以正常的贴法把它贴到屏幕上，既不拉也不挤，贴膜何来弹性？想来想去，估计是贴膜的方法造成的差异。因为有时候贴膜需要用塑料卡片去推平，而推平的过程中也正在一定程度上改变了贴膜的正常形状，也许贴膜的局部被我们推长了一点点或挤压了一点点，虽然表面上看形状被未改变，但这样已经无形中让贴膜产生了一定的张力——它在紧贴屏幕的同时，一直以中央部位为中心点，不断的试图拉扯四周。（原理正和玩具吸盘一样，一旦挤压吸盘，那么吸盘的四周便会产生一股力量向中心汇聚。）

这样想了之后，似乎一切豁然开朗了——高温使液晶屏幕产生粘性→贴膜在贴上去的时候由于被挤压过，因此由外向内产生拉扯力→机主擦拭屏幕时稍微用力，使得外保护层紧贴液晶屏幕并产生斑点→粘性+拉扯力一起发挥作用，斑点便迟迟不退散。

笔者罗嗦了半天，估计想扔香蕉皮的人不少。不管以上分析是否有道理，总之如果大家的NDSL发生了吸屏现象，不妨试一试"撕开一半贴膜再贴回去"、"用玩具吸盘将屏幕往外吸"这两个方法修复，平时也注意不要把NDSL放在温度偏高的地方。

关键词 GBA插槽附近的透明档板脱落

有些玩家发现，自己的NDSL在GBA插槽附近的透明档板已经有"松动"的迹象，担心这是否是透明表层粘性不够导致脱落，实际上包括全新的机器在内，所有的NDSL都是如此，任天堂在完成透明表层与机身之间的衔接时并未采用任何黏附剂，而完全是利用机身周围的一整排卡扣完成的，而GBA插槽附近由于位置比较窄，上面仅有的两个卡扣力度非常薄弱，因此这个位置上的透明表层可以说是完全依附在机身上的。总之，这个问题不算是问题，请大家安心游戏。



■不去动这个位置的话，挡板是不会突起或脱落的。

下面我们来算一算购买一套NDSL需要花多少钱——

方案1：美版白色NDSL+HORI贴膜 +最新NDS游戏+变压器≈1200+60+320+20≈1600元

方案2：美版白色NDSL(免费刷机。)+HORI贴膜 +烧录卡+1G miniSD卡+变压器≈1200+60+280+220元+20≈1780元

解释：以上两套方案的区别仅仅在于是否购买烧录卡。方案2里的烧录卡以SC-miniSD为例，1G的miniSD卡以金士顿行货为例，如果大家要购买其他品牌的烧录卡、闪存卡，请自行计算差价。如果把购买方式由实体店购买变为网络邮购，整价估计还可以再减50元到70元左右。



GBA

考虑到购买PSP或者NDSL都需要接近2000元甚至更高的预算，这笔“巨款”可能会难倒某些经济能力有限的玩家，因此大家也可以把购机范围扩大到另外一个系列掌机。就目前最流行的掌机游戏来说，就是PSP游戏、NDS游戏、GBA游戏。我们前面说完了前面两个，接下来就谈谈最后一种。除了前面说的NDS和NDSL，目前可以运行GBA游戏卡带的主机有GBA、GBA SP、GBM。

GBA是Gameboy的后续机种。它采用双CPU设计，支持GB和GBA两种游戏卡带。当玩家插入不同的游戏软件时，GBA主机会自动切换至相应的CPU。CPU的加强使得掌机游戏画面得到了质的提升，《瓦里奥大陆》、《恶魔城月轮》、《马里奥赛车A》等2000余款优秀游戏的相继推出再次验证了任天堂在掌机市场里的霸主地位。这台主机的惟一缺点是由于屏幕并没有背光设计，因此画面相当昏暗。对于那些玩惯了GBA SP或者NDS的人来说，GBA的画面表现简直惨不忍睹。目前GBA已经停产多年，市面上出售的GBA机器都是二手机，有些是保持着原装机壳，有些则被换成了组装机壳。售价约为350元一套。



GBA SP

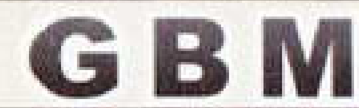


针对GBA屏幕偏暗的问题，任天堂很于2003年2月14日推出了GBA的加强版“Gameboy ADVANCE SP”，SP出色的外观设计获得了无数玩家的赞赏，屏幕新加入的前光灯也有效地解决了屏幕昏暗的先天缺陷。目前日版、美版GBA SP早已停产，二手机器一般售价550元，也同样存在换了外壳以及没换外壳的机器。目前SP新机仅售价600元出头，为什么二

手机器却卖到550元呢？笔者猜测。也许是因为不法商人发现回收GBA SP然后以旧充新卖可以赚到大钱，目前许多网络商人收购二手GBA SP的价格为480元，他们为二手机器更换一套成本仅仅十多元的组装外壳，然后当新机卖给不懂鉴别的家长、小朋友。对于很多家庭来说，他们会觉得买550元的水货机器比买600元的行货机器划算，笔者告诫大家：目前已经很难买到全新的水货机，550元的机器基本都定是二手翻新机。

想买到全新的GBA SP机器，最保险的就是购买行货小神游SP。目前小神游SP还分两种机型，一种是老式的前光SP售价600元，一种是后出的加亮版SP售价630元。两者之间的区别就在于屏幕的材料不同，加亮版SP只在北美以及大陆推出，其屏幕的表现力已经可以达到NDSL运行GBA游戏时的水准，鲜艳、亮丽的画面比普通型GBA SP堪称是一大进步。大家在购买加亮版SP的时候要多加留意，根据笔者观察，有部分加亮GBA SP有出现类似PSP屏幕的残影现象。留意观察画面中如果出现高速运动的人物、字幕，就可以很容易辨别出有无残影问题。





GBM



在GBA最后的辉煌时期，任天堂推出GBA的终极机型"Game Boy Micro"，这款微型的手掌机只支持GBA卡带，并不支持GB或GBC卡带。它出色的屏幕表现被广大玩家一致称好，由于液晶点阵缩小到了肉眼几乎看不清楚的地步，因此画面表现格外清晰。这款主机是目前全世界最小的手掌机。日版GBM和神游iGBM在市面上的售价约为720至790元不等，二手主机的售价约在600元左右。

One Station

如果大家打算在暑假时赠送一台手掌机给自己弟弟妹妹，那么笔者最后提到的这台掌机也是个很不错的选择——OS高清手掌机。

OS于今年4月25日正式发售，其全称是"One Station"。它是由广州京士敦科技有限公司推出的一款"模拟器"手掌机。OS采用2.5



寸高画质背光TFT屏幕，发色数为2万6千色，在实际运行时，笔者感觉OS屏幕的画面表现力接近GBM，并且可视角度非常广阔，但是声音的表现实在是难以让人恭维。OS不仅可以用电池长时间游戏，更可以接AV线到电视上玩，这个设计值得称赞。

来自官网上公布的信息，“OS目前可完美支持任天堂FC和世嘉MD平台的全部近3000个经典热门游戏，以后将来陆续支持GBC游戏、MP4功能、MP3功能、看小说功能。”OS的建议零售价为248元一台，游戏卡带全部为合卡，售价约为28元/盘，游戏目前有三款高K游戏35合一，以及五款低K游戏99合一。若想玩到MD游戏，还需要购买一张官方名曰“OS转接卡”的设备，它的作用是让OS能够运行MD游戏，MD卡带则全部为烧录卡带，从4M到128M不同容量的游戏都有，价格从12元到32元不等。烧录游戏必须去代理点烧录，据说是因为烧录设备太昂贵，所以京士数公司并不想将该设备公开出售给玩家。

由于PSP以及NDS都已经可以相对完美地玩到MD、SFC、FC、GBC等等模拟器，因此笔者觉得这款OS游戏并不是很适合PSP玩家或NDS玩家，对这部分玩家群来说购买一台OS也仅仅是为了尝鲜或者收藏。如果打算在暑假时购买一台手掌机赠送给自己的小弟弟小妹妹，那么OS是一台非常适合的主机，OS游戏卡带全部都是合卡游戏，因此买一两盘就已经足够了。主机加两盘卡带的价格也仅为300元不到。这个价格甚至比PSP或者NDS的一盘正版游戏还要便宜。

我们最后来算一算购买上述手掌机各需要花多少钱：

方案1：翻新GBA+64M游戏卡≈350+25≈375元

方案2：翻新GBA SP+64M游戏卡≈550+25≈575元

方案3：加亮小神游GBA SP+64M游戏卡≈630+25≈655元

方案4：神游GBM+64M游戏卡≈740+25≈765元

方案5：OS高清手掌机+35合一高K游戏卡≈248+28≈276元

方案1～4的四款掌机均可运行GBA游戏，价格从300元到700元的价格正好符合各种消费层。不过笔者还是坚持认为前面两款掌机已经没有购买的价值，大家如果想买GBA系列主机，还是请优先考虑加亮GBA SP或GBM吧。目前市面上64M的GBA卡售价约25元，128M的GBA卡售价约50元(当然都是D版)。如果需要随机购买烧录卡，请额外核算。



除了PSP、NDSL、NDS、GBM、GBA SP、GBA、OS，可供选择的还有WSC、NGPC等古董掌机，由于在大部分城市都难觅踪影，这里就不多作介绍了。暑期购机指南就介绍到此，最后希望大家买到心仪的手掌机，度过一个美妙惬意的夏季。




硬软综合站

硬件短消息

文 ZinniaSun
编 马修

世界杯终于开始啦！舍友们也天天吵嚷着各国赛事，搞得我这个球盲都忍不住去窥视球赛两眼。5月的E3大展也再一次确定了《胜利十一人2007》登录NDS的消息，看来这足球热潮还要再刮上一年半载。什么时候要能搞个《WE》世界杯大赛也赶上这股热火劲，那游戏界也就热到头了。(^_^)还是闲话少说，继续来看看本辑为大家带来的好东西吧！

《德比赛马P》发布预约特典



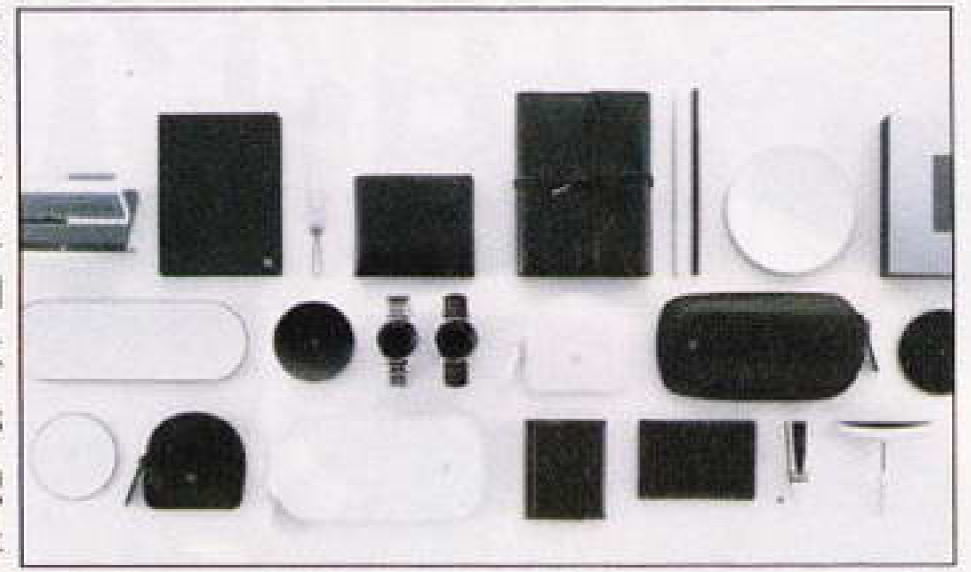

曾邀请日本女星白石美帆作代言的“《德比赛马》系列“在日本一直拥有很高的人气，这次推出的PSP版《德比赛马P》自然也受到不少玩家的期待。游戏依旧为模拟育成类，玩家扮演一名牧场主不断培养爱马来参加各种比赛。为了这次PSP版的顺利发行，eb!store网站还特别发布了这款黑色马型支架作为预约特典，最先通过eb!store网站预定这款游戏的一批玩家，就能获得这款精美的专用支架。游戏在eb!store的预定促销价格为5080日元（约人民币360元），7月27日正式发售后价格会向高微调。

PSP保护装甲两款




最近欧美厂商Electro Source/Pelican分别推出了两款PSP保护装甲，主体分别是即将登陆PSP的热门游戏《加勒比海盗》及最近登陆各大游戏平台的《汽车总动员》，还随产品附赠可爱的钥匙扣。该产品采用PSP顶部定为螺丝固定，正面为翻盖设计，顶部还将MINI USB接口空出，不会影响到PSP的正常使用。这两款产品预计上市日期为7月3日，售价9.99美元（约人民币80元）。

成人向“PS Signature”商业品牌



6月14日，SCEJ在位于东京都南青山的本部大厦1层“PlayStation Square”展厅召开了“PS Signature”品牌发表会。本次SCEJ打造的主角“PS Signature”是一个借助“PS”之名的成人向商品系列，与过去的“△○×□”和“PS Pictogram”系列相比，本系列的产品可不仅仅是游戏周边那么简单。这次展会中展出的26款商品中，除了PSP一些周边产品以外，从钱包到手表，从像框到镜架，甚至从圆珠笔到红酒开瓶器，可谓应有尽有。这些商品上都刻有SCEJ专门设计的独特LOGO，产品外观也是精美华丽，尽显Sony一贯贵族路线，价格自然也绝对不菲。如著名服装品牌EMILIO PUCCI推出的PSP便携包，售价就要33600日元（约人民币2370元），相当于现在市面上1.5版PSP的价格；还有这款采用高档牛皮制作的笔记本（非电脑）皮套，售价20000日元（约人民币1410元）。其他还有价值15000日元（约人民币1060元）的T-shirt、价值11500日元（约人民币810元）的钱包以及价值73000日元（约人民币5140元）的黑色手表……惟一让人觉得价位相对平民化就只有这款Sony原产“MDR-EX90SL”耳机了，打上标后要13000日元（约人民币915元）。这一系列的推出，看来又要在索饭中引起一阵话题了。



PSP用FM收听器



在以前的《硬件短消息》中，曾为大家介绍过Griffin面向旅游外出的“i”系列FM收听设备，而这次要为大家介绍的一款FM收听器重点则在“车”上。日本知名硬件周边厂商Hori将于7月20日推出的FM Transmitter这款FM收听器。这款FM收听器实际上是完全可以独立使用的，本体自带扬声器，支持从76Mhz到90Mhz间每0.1最小刻度调频，独有的液晶背光数字调频系统还可在内存中保存10个你喜欢的频道。在车载12V的DC直流电源插上突起的一端，还可以让FM收听器摇身变成PSP充电器，加上自带1米长的弹簧线，在车里使用可谓方便至极，而且通过音频连线设备配合还可以将PSP与车载音响系统相连，让你开车、听歌两不误。这款产品的售价是4179日元（约人民币295元）。

两款欧美厂商PSP车载周边

刚刚提到了欧美名厂 Griffin Technology，现在就来看看这款由 Griffin 推出的车载 PSP 支架——RoadDock。它采用一根 2 英寸宽的尼龙带将 PSP 支架底座固定在车座靠背上，然后再将 PSP插在底座，底座上另有滚动轴承，可以让PSP 在半球范围内旋转，以便车厢后座的乘客观看。产品设计精美，使用简单，不过总觉得更适合安在 Taxi上，比如2008年采用这个支座将所有Taxi上都安上一台PSP，这样游客们路途上就能够一边通过PSP欣赏比赛或是观看城市介绍，沿街游览，绝对是不错的享受！这款产品售价是30美元（约人民币 240 元）。下面这款由欧美厂商Nyko 制作的FM Power Tuner与刚刚介绍的Hori产品实现的功能及原理都基本相似：FM收音，通过车内的电子打火机口或 12V 电源接口为PSP充电，以及将PSP音频输出与车载音响相连。惟一不同的地方就是这款设备没有液晶显示及数字调频，且只支持3个固定频率。不过这款商品可是通过了 FCC 及 UL 保险认证，市场售价为 19.99 美元（约人民币 160 元）。





PSP屏幕保护壳

知名周边厂商罗技（Logicool）最近公布一款名为“PlayGear Visor（LPSP-40000）”的屏幕保护外壳，它可以保护你的小P不受污渍、磨损的侵扰。这款产品采用聚碳酸酯材料制造，质地透明且耐磨耐碰，通过PSP 底部两个卡位槽固定在本体表面，绝不影响红外、UMD、USB 等设备的使用。这款产品预定 7月6日发售，价格为 980 日元（约人民币 69 元）。





防窥PSP屏幕保护贴

NDS上防窥屏幕保护贴的风终于也刮到PSP上了。这次由Hori推出的防窥保护贴除了具备 90 度视角外过滤屏幕光线功能以外，正面还保持了 80% 的高光线透射率，当然还有防油渍、指纹的功能，加入硅元素的材料在贴纸时也是方便简单。唉，早知道现在还要搞侧面防窥贴纸，还不如联名上书劝劝索尼老大用破点的液晶显示屏，不但自然防窥，还能降低 PSP 生产成本。这款屏幕保护贴售价 648 日元（约人民币 46 元）。



PSP直读芯片又放最新消息

上辑为大家报道了有关PSP直读芯片的第一手消息，最近PSP Hack论坛又在网上发表了这款名为“Undiluted Platinum”直读芯片的最新消息，置换PSP本体Flash芯片的Epsilon BIOS开发小组称，他们的产品将能够使PSP使用1.0和1.5主机的所有自制软件、让程序以实模式调用PSP资源、通过记忆棒运行ISO游戏、简单的ISO载入程序以及开发组自己研发的ISO压缩格式。当然更让人激动的是除这些以外，你的PSP还将能正常使用PSP本体操作系统的WMA格式播放、RSS频道以及其他新版本功能。该小组还解释之所以现在还没有放出程序，是因为还有最后的除BUG工作要做，并且考虑到替换后的Flash对于“Undiluted Platinum”支持性还需要改进（Epsilon BIOS要配合Undiluted Platinum使用），所以只能在近期放出一些视频来满足一下大家急切的心情。看来硬件破解已经是指日可待了，我们也会继续为大家报道相关消息。

任天堂发布NDSL震动卡



5月29日，任天堂官方网站正式发表了NDSL震动卡，采用官方网站订购的方式贩卖，并未开启市场零售业务，看来又与国内广大玩家无缘了。这次公布的NDSL专用震动卡，采用NDSL的GBA卡槽大小，插入NDSL效果完美，可要比NDS版震动卡露出1厘米看起来舒服多了。不过正因为短了1厘米，因此NDS玩家自然就无法使用了。迄今为止，支持震动的游戏有《马里奥和路易RPG 2》、《银河战士弹珠台》、《瞬感方块》、《银河战士 猎人》四款游戏，游戏中会根据玩家的操作反馈给震动卡数据促使其发生震动。和NDS版一样，这款NDSL震动卡售价依然是1200日元（约人民币85元）。

三款NDSL便携包



最近Moritoys发布了由任天堂官方认证的NDSL皮制便携包。这款包采用了硬质皮革制作包体，可以有效保护NDSL，内囊采用了清洁布材质，保存的同时还能为NDSL来个全面的干洗。这款包共有棕、黑、蓝3种颜色可以选择，官方售价是1260日元（约人民币89元）。





日本知名硬件厂商Keysfactory将于7月13日推出3D Mesh Cover经典便携包的NDSL版，这次推出的版本最大变化就在于除了主机本体的便携包外，还提供有一个副便携包，用来收藏电源适配器、触控笔、游戏卡等物品，更大程度上方便了玩家。而且副便携包设计精美，拿做平时生活用也能吸引不少目光。这款包目前公布了黑、白两种色彩，售价1500日元（约人民币106元）。





7月13日Keysfactory还将推出一款名为Card Pocket的NDSL便携包，这款包采用布料材质制作，看起来厚重大方，包体底部还专门有防冲撞挡板，内部附带柔软除尘材质，细心呵护你的爱机，这款包现在公布了深蓝和纯黑两种颜色，售价1800日元（约人民币127元）。



新马里奥系列主机便携包






随着马里奥大叔在NDS平台上再一次的活跃表现，对应的周边产品自然也是层出不穷。这不，继上个月眼镜公司的马里奥主题包后，这次三英贸易为我们带来了“新马里奥系列”官方认证便携包。这次发布的主题便携包共分两大类型，分别是NDS和NDSL专用版本，每种类型又有两个款式供玩家选择，一共四种款式。该系列包体设计明朗风趣，既然是官方认证产品，自然是为新老NDS量身定制。包体正面印有《新超级马里奥兄弟》的官方游戏LOGO，打开包体后主机竖向插入包中，包体外侧还有两道网点层可以用来存放NDS卡，背面拉链拉开也能用来存放GBA卡、触控笔等小物品。厂商随包还附赠背带一条，包装左侧那个红红的球体是仿照马里奥大叔帽子制作的屏幕清洁布。（看起来更像是仿照大叔鼻子做的……）官方公布的NDS版本售价为1575日元（约人民币111元），NDSL版本售价1470日元（约人民币103元）。

官方认证卡带便携包



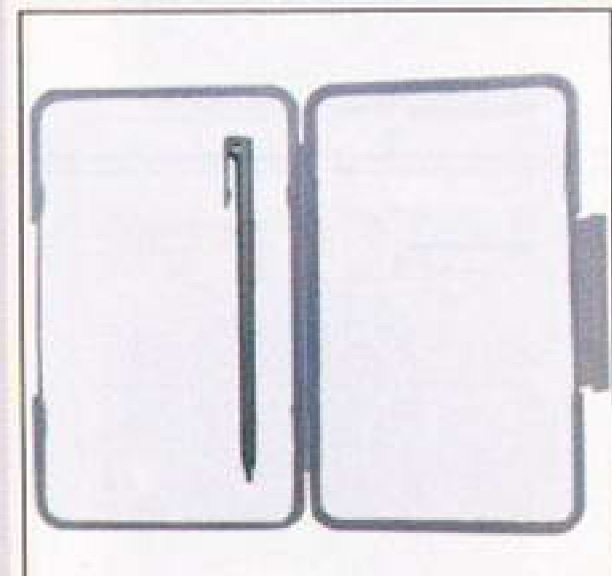



三英贸易借“新马里奥系列”主机便携包之风，同时还推出了两款任天堂官方认证的NDS卡便携包。其中一款依旧打着“新马里奥系列”的旗号，分马里奥和变身马里奥两个版本。另外一款设计和用色都比较女性向，分粉红、冰蓝及浅灰三种颜色版本。这两款包其他配置基本相同，大小都是185 × 150 × 25毫米，内有8个NDS卡存储槽，但是由于大小限制，无法存放GBA卡带。这款布制包售价为714日元（约人民币50元）。

两款NDS卡便携包



除了刚刚介绍的主机便携包以外，Keysfactory公司为NDS卡也设计了一套精美的便携包。这款便携包秉承该公司NDSL时尚皮套的设计风格，采用同种材料及配件制作。便携包内可容纳4张NDS卡，而且更具特色的是为了有效且长久保护卡带内部的半导体芯片，包体内部还特别采用了防静电材质制作，足可见厂商用心。这款便携包同样于7月13日推出，目前只公布了白黑两种颜色款式，售价1200日元（约人民币85元）。



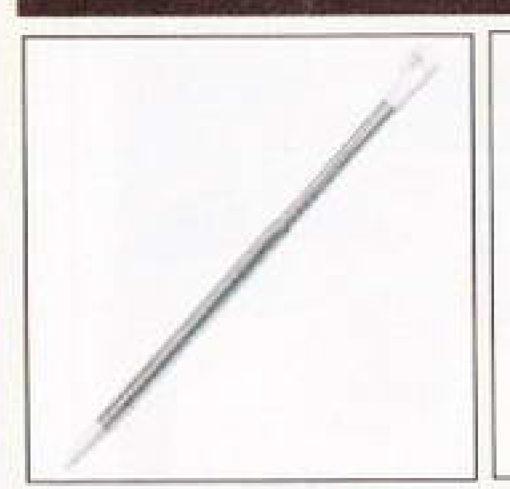
日本Cyber公司近日公布一款即将在7月下旬上市的NDS卡便携包。包体采用了NDSL主机的3种首发色，外部为高强度合成树脂，内部支架还能起到缓冲作用，完美保护大家心爱的游戏卡带。除了能容纳9张NDS卡以外，包体内还提供了NDS、NDSL触控笔存放槽各一个，并随包体附赠NDS、NDSL触控笔各一支。这款卡带便携包官方售价为714日元（约人民币50元）。

NDSL硅胶保护盖



即将于8月10日上市的这款硅胶保护盖最大的特色就在于它不仅能保护NDSL主机外侧，还能有效保护内侧不受损伤。这款保护盖将除按钮、接口和屏幕以外的下半个主机都保护起来，并且对边缘进行特殊处理，绝对不会影响游戏。这款产品共有白、粉、蓝、黑四种颜色供玩家选择，售价980日元（约人民币69元）。

两款NDSL触控笔






Cyber公司最近公布了一款NDSL可伸缩触控笔。这款触控笔在收缩后可以完全收入NDSL主机触控笔槽内。触控笔通常为88mm，伸长后可达123mm，约是原来长度的1.4倍。这款触控笔的头部采用了POM（聚氧化甲烯）耐磨材质，并且配合NDSL主机有4种颜色可以选择，收在主机内和原配触控笔没有一点差别。这款触控笔售价480日元（约人民币34元）。

接下来要为大家介绍的另一款触控笔则是NDS时代"轻松触控笔"的NDSL"移植版"。这款触控笔当时就因为优秀的手感、良好的触摸效果大受玩家好评。这次推出NDSL版为了符合便携的原则，还特别为笔身设计了安装在NDSL上的附属触控笔槽，很好地解决了非标准尺寸触控笔不便携带的缺点。这款触控笔售价450日元（约人民币32元）。





两款NDSL充电器





由GameTech制作的这款NDSL标准充电器最大的特色就在于支持100V到240V电压输入，也就是说拿到国内使用也不需要再卖转接变压器了。该充电器获得日本PSE电器用品安全法安全基准认证，长达2米的连接线使用起来也很方便，这款产品售价1380日元（约人民币97元）。

再看“库鲁库鲁”USB充电器NDSL版，这款充电器可以直接将PC等设备的USB接口作为电源输入，采用两端收拉电线，最长可达1米，使用后将电线收回放在口袋里也占不了多少地方，便携性优秀，比起官方充电器，那可真是“小巫见大巫”了。这款产品售价700日元（约人民币49元）。

超群的收纳力！卡带站立盒



看看这些图片，大家恐怕就知道这款站立盒的作用了吧！其实不仅仅是卡带，连NDS、NDSL主机都能站到里面去，的确是方便了喜欢乱扔东西的玩家。有这么一个盒子，有多少卡带都不怕扔丢！据说这个还是老任官方的认证品，不过找了半天官网却也没有看到认证品里面有它。这款产品售价450日元（约人民币32元）。





软件综合快递

文 小超 编 马修

SMSAdvance V1.9版推出



GBA用SMS、GG模拟器SMSAdvance于6月3日推出了V1.9版。新版加入存档功能，增加对《Ernie Els Golf》游戏的支持，修正文件头检测，所有的GG游戏在SMS模式下会使用GG Bios，修正gamma错误等。下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance19Bin.zip。

Snezziboy V2.1版发布

GBA用SFC模拟器Snezziboy于6月初发布V2.1版。新版修正VRAM写入问题；修正SRAM的读取和写入错误，《大金刚王国》能够运行了；修正TSC、TDC、RTL、RTS、RTI、PEI、BIT指令错误等。新版的模拟速度仍不乐观，期待更新版本。Snezziboy V2.1版下载地址是http://prdownloads.sourceforge.net/snezziboy/snezziboy-v0.21.

VBA ReRecording V19.2公布



电脑上的GBA游戏录像软件VBA ReRecording于6月2日发布V19.2版。修正V12版中共享内存代码导致的内存泄漏问题，共享内存代码阻止多部分实例正常运行的错误，修正开启关闭GB、GBC游戏声音不能立刻生效的问题等。下载地址是http://emu.makii.pl/pliki_detal.php3?id=198。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

告别了阴晴不定的6月，炎热的7月即将考验广大玩家们耐热的细胞。随着E3展的喧嚣离我们越来越远，新一代家用机的争战也随之暂告一段落。然而就在最近，一系列掌机的消息却令玩家们多少有些措手不及，这其中甚至有1.5版PSP成功模拟2.5系统的重量级消息，这些重磅炸弹相信会连续掀起掌机游戏的波澜。另外，伴随着国内最重大的事件——高考的结束，喜爱游戏的学生们也终于安心的享受游戏的乐趣。因此，我们有理由相信，这个炎热又令人亢奋的夏季，是属于掌机的天下！

在六月上旬，由于价格低廉的美版NDSL正式登陆，导致日版的售价突然急速下滑，原本卖到1400元甚至1450元的日版NDSL全线跌到1300元。就算如此，日版在绝大部分游戏店都告断货，很多游戏店根本就不进日版机器。这是为啥？因为太受欢迎了吗？答案当然是“NO”，因为美版NDSL售价普遍在1200元左右（部分网络商人开出了1150元至1180元的价格），因此售价高达1300元的日版NDSL已经毫无销路而言，看到如此局势，批发商那头索性全面停止供货了。

到了六月中旬，香港翡翠电视台报道出一条爆炸性新闻，一辆运送欧版NDSL的货车在香港遭到武力抢劫，车上价值1800万元的12600台欧版NDSL全部被抢走。在这个事件发生发生后不久，香港以及大陆游戏市场上便出现了一批价格低廉的欧版NDSL，售价和美版NDSL一致，也是开价1200元。官方宣布欧版NDSL的发售日是6月23日，怀疑这批货和抢劫案有联系。

欧版NDSL的包装比美版NDSL稍大，有点接近NDS包装。盒内的部件则和美版NDSL一致，也是电源+两支笔。盒内并未附赠日版NDSL专有的绳带。在三款NDSL当中，欧版NDSL有一个好处是充电器为220V，不过插头为硕大的三叉头，需要合适的插座才能使用。目前已经确认欧版、美版、日版NDSL均可以利用PassMe2进行刷机，当然唠叨话还是有必要重复一次：为了避免黑屏最好焊住SL1之后再刷。

神游iDSL方面笔者仍未收到任何消息，相信大家在拿到本辑《掌机王SP》的时候神游iDSL应该已经发售。从往常NDS和GBM的售价形势看来，笔者预计神游iDSL将会以一个相对昂贵的价位推向市场。价格会是13XX元或是15XX元中的一种吗？请大家耐心等待下一辑栏目的全面爆料。

NDS呢？目前在大部分游戏店仍旧可以看到它的身影，但随着任天堂正式宣布NDS停产，游戏店里的NDS也逐渐成为了摆设。现在买的人极少，少部分家长带孩子来购买掌机时有可能选择NDS，但笔者看到的更多情况是他们宁愿选择小神游SP。

小神游SP目前主力推销加亮版，普通版货源已经不是很充足。原本销售陷入泥潭的小神游SP目前奇迹般地恢复活力，这一切都要归功于那些家长和孩子。对于一个普通家庭来说，花2000元左右购买一台手掌机是一件不可思议的事情，因此PSP和NDSL很显然要被列入他们的黑名单里，而游戏众多的小神游SP价格仅在600元出头，这样的开销是普通家庭可以接受的，也就自然而然就成为了购机的首选。

NDS正版游戏的销售由于烧录卡的盛行而渐渐陷入僵局，《新超级马里奥兄弟》以及其他游戏依旧依旧为300到320元左右。

烧录卡方面，SC－miniSD售280元，EZ Ⅳ



▲这些烧录卡诞生仅1个月不到，会成为明日黄花吗？

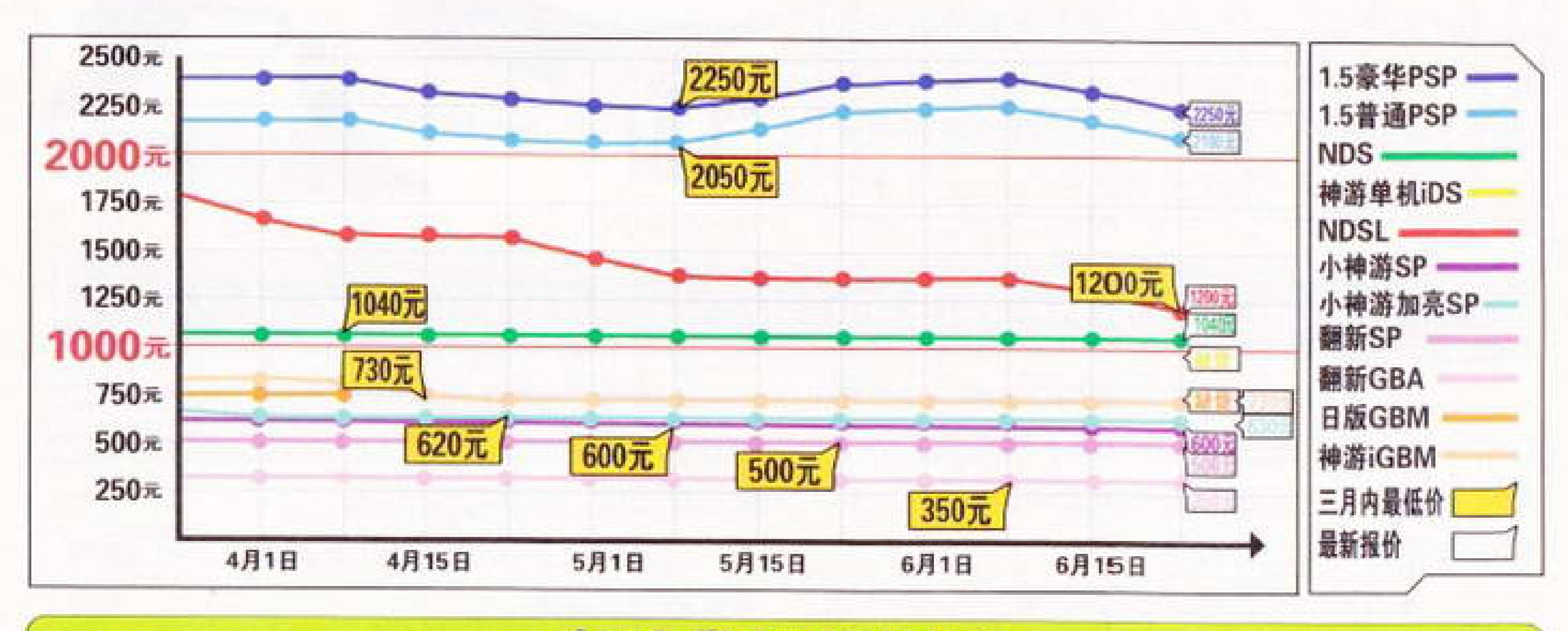
350元，M3－miniSD perfect售价380元。本月底EZ IVL、G6L都将相继上市，EZ IVL的体积将只比NDSL防尘盖高1毫米左右，它使用的是TF闪存卡；而G6L则完美地制作成了NDSL防尘盖的形状，从设计角度来说G6L可以说相当棒。NDSL防尘盖大小很有可能将成为众多烧录卡下一阶段追随的目标。回想半个月前，GBALPHA宣布要推出的M3－miniSD perfect以及M3－SD Professional，体积仍旧比GBA卡带还要多出一两毫米，为什么同为GBALPHA公司门下的品牌，G6L的体积可以做到那么小，而M3却一直“不思进取”呢？

从目前的局势看来，现行的几款烧录卡已经没有购买的价值，请大家耐心等待下一代烧录卡的战火燃起吧。

PSP在酷暑来临之际稍有小降，1.5豪华版PSP售价为2250元，而普通版则为2100元，目前已经没有1.5版的全新白色机出售。不能运行破解游戏的2.6版PSP的行情为：2.6普通版黑色PSP 1400元，2.6豪华版黑色PSP 1550元，白色机器在此基础上各加100元。

前不久网上刚刚发布最新破解游戏引导程序devhook041，这个程序可以在1.5版PSP上模拟运行2.5版系统，随着此程序的公布，一大批之前未能正常运行的游戏全都可以运行了。能否运行破解游戏是造成1.5版PSP售价持续高涨的关键，有消息称目前PSP专用的直读芯片已经在香港上市，售价约800元人民币，笔者在广州暂时未看到商家出售该芯片。PSP最近新出的游戏有《古墓丽影》美版，价格为320元。

组装记忆棒方面，SanDisk牌2G黑色Ultra记忆棒开价依然在500元左右，老款的Sony组装2G记忆棒开价为400元。它们之间的区别在于前者读写速度在9M/秒左右，后者读写速度在4M/秒左右。大家在购买的时候记得还价，这两款组装记忆棒在网上的报价分别为450元、360元。



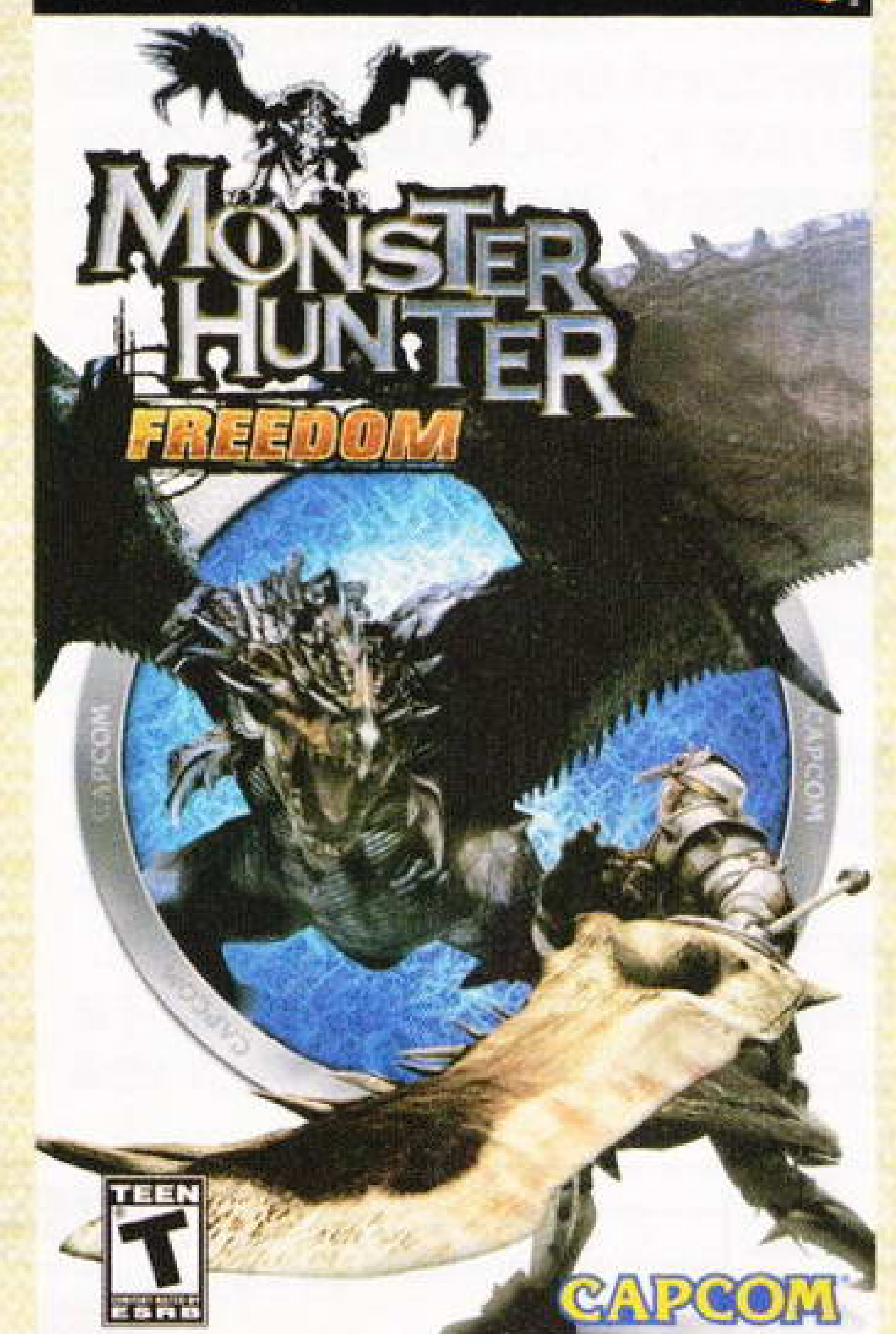
各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	NDSL	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2250(1.5)	2100(1.5)	1200	—	1040	730	—	600/630(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1580	1430	1300(日版) 1180(美版)	—	1000	—	650	—	630
山西太原	逸豪电玩	1680	1490	1380	—	1100	750	—	640	640
广西	鸿立电玩	1640	1430	1350(日版) 1210(欧、美版)	—	910	—	—	650(背光)	—
合肥	红星四海电玩	1580(2.5) 2150(1.5)	1380(2.5) 2000(1.5)	1150	980	980	650	620	580	620(加亮) 530

文 雷文　编 胧月

怪物猎人 自由
Monster Hunter Freedom

◆Capcom◆ACT◆2006年5月23日◆美版
◆1－4人◆550KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上
PSP

5月23号，PSP上的大作《怪物猎人》美版——《怪物猎人 自由》(简称MHF)发售，笔者于第一时间拿到了这个游戏并迅速通关。总的来说，这次的美版与日版的不同之处主要体现在一些细节和任务方面。下面将一一列出二者的差别并付上美版调和、技能资料，以及适用秘技和联机的注意事项等相关内容。

一、美版（《MHF》）和日版（《MHP》）的不同之处

1.《MHF》的主菜单中没有DownLoad和Connect这两个选项，日版中需下载和联动等专用任务部分已经直接内置于美版中，关于这一点将在后面文章中详细说明。

2.Garrelly里取消了日版中两个与《MH2》相关的影像，增加了一个名为“MHF Triler”的影像，这个其实就是美版发售前的宣传影像。

3.操作方面同日版相比最大的变化就是叉键和圈键的功能对调，习惯了日版的玩家需要一定时间来适应，新手可以无视。

4.怪物受到攻击时出血量减少，没有日版里夸张的出血场面。

5.烤肉的成功后背景解说词更变为“Oh，Lets Taste it”。

二、美版内置任务出现方法介绍

1.当玩家在村长3星任务“Slay the Velociprey Pack”中与黑狼鸟第一次碰面后，在紧急任务栏中会出现普通级难度的黑狼鸟任务“The Rage of Yian garuga”。这个任务有个特点：每击杀一只黑狼鸟，下一次出现的黑狼鸟体型会不断加大，利用这点打出银冠后，任务会更新为“Revenge of the Garuga”的G级难度黑狼鸟。

2.将角色的猎人等级HR升至3后，集会所4星任务中追加“The illusion of Kut-Ku”（幻之怪鸟）和“Revenge of the BBQ”（烧肉祭）两个任务；集会所6星任务中追加“Legendary Black Drgon”（黑龙传说）和“Treasure Hunting！”（财宝猎人）两个任务，其中黑龙任务的难度为困难级。

3.成功击杀HR5中的G级黑龙后，在紧急任务中会追加“The Plate Calamity”（红黑龙）、“Thunder and Lightning”（双麒麟）和可组队挑战黑狼鸟的“The The Rage of Yian garuga”这三个任务，其中红黑龙的参加级别要求为5，其余为3。

三、KeyQuest的介绍

所谓"KeyQuest"是指关键任务，即升HR时必须做的任务。大家要知道在每个等级的任务中并不是所有的任务都需要去完成，只要完成了KeyQuest便会出现升级所需的紧急任务，通过之后就能使猎人等级提升了，下面给出全部的KeyQuest名称：



HR1升HR2需要完成（集会所4星）
The Land Shark
Trouble in the Swamp
Jungle Menace
Catch a Yian Kut — Ku
Catch a Gypceros

HR2升HR3需要完成（集会所5星）
he Runaway Diablos
The Fearsome Gravios
Wyvern in the Darkness
Get me a Live Khezu
Water Wyvern in the Jungle
The Desert Plesioth
A Troublesome Pair
Four Horns
A Giant Dragon Invades!

HR3升HR4需要完成（集会所6星）
Trouble in the Swamp
Trapped by Yian Kut-Ku
The Posin Siege
The Two Sand Shadows



HR4升HR5需要完成（集会所7星）
The Shadow in the cave
Basarios：Invisible Terror
Two Rock Wyverns
The Thunderous Duo
The Land and the Sky

G级老山龙出现需要完成（集会所8星）
Queen of the Jungle（雌火龙讨伐数达到30后出现）
Slay the Rathalos！（雄火龙讨伐数达到30后出现）
Water Wyvern in the Jungle（翠水龙）
The Rnuaway Diablos（角龙、黑角龙均需）
Volcanic Valor（白铠龙）
Wyverns of Land and Sky（金、银火龙）



四、快速击杀黑狼鸟的秘技

由于美版中黑狼鸟的出现相对较早，以早期的武器装备很难成功讨伐，不过我们还是可以利用那个经典秘技来搞定它，秒杀黑狼鸟的秘技（具体见本辑"火热秘技"）日版和美版都是通用的，首先去农场收集一个"Insect Husk"（虫的死骸），然后与山菜老爷爷进行道具交换便可。注意本秘技只对村长处的黑狼鸟有效，集会所8星的切勿妄想使用。

五、"Bullet Limit"技能的妙用

"Bullet Limit"这个技能的作用是：调和弹药时一定会生产出最大调和数量的子弹，但是可能大家不知道的是用这个技能来复制各种矿石也会使得获取数量上升，具体情况为：

1.显示调和结果为5的，调和出来不会变多，仍然是5个；

2.显示调和结果为2的，则调和出来会变为3个；

3.显示调和结果为3的，则调和出来会是10个！

各种道具的具体调和显示结果可以参考下面给出的调和列表，这个信息对于游戏进行到中段的时候需要大量的"Monster Bone+"来制作武具最为有价值，而最早能产生"Bullet Limit"这个技能的装备为村长任务就能生产的苍火龙"Rathalos Soul"系列弩手装一套。



六、全调和项目列表

序号	调和成品	原材料1	原材料2	调和成功率
1	Potion	Herb	Blue Mushroom	95
2	Mega Potion	Potion	Honey	90
3	Nutrients	Blue Mushroom	Godbug	90
4	Mega Nutrients	Nutrient	Honey	75
5	Antidote	Antidote Herb	Blue Mushroom	95
6	Herbal Medicine	Cactus Flower	Bitterbug	90
7	Max Potion	Dragon Toadstool	Mega Nutrients	65
8	Ancient Potion	Immunizer	Kelbi Horn	55
9	Catalyst	Honey	Bitterbug	75
10	Immunizer	Catalyst	Dragon Toadstool	75
11	Power Juice	Catalyst	Rare Steak	75
12	Mega Juice	Well Done Steak	Power Extract	65
13	Demon Drug	Catalyst	Power Seed	65
14	Mega Demon Drug	Pale Extract	Demon Drug	55
15	Power Pill	Immunizer	Power Seed	75
16	Armor Skin	Catalyst	Armor Seed	65
17	Mega Armor Skin	Armor Skin	Pale Extract	55
18	Armor Pill	Immunizer	Armor Seed	75
19	Hot Drink	Hot Pepper	Bitterbug	95
20	Cool Drink	Ice Crystal	Bitterbug	95
21	Spicy Mushroom	Hot Pepper	Special Mushroom	75
22	Poisoned Meat	Raw Meat	Toadstool	90
23	Tainted Meat	Raw Meat	Stunshroom	90
24	Drugged Meat	Raw Meat	Sleep Herb	90
25	Bomb Material	Sap Plant	Stone	95
26	Smoke Bomb	Bomb Material	Ivy	75
27	Poison Smoke Bomb	Bomb Material	Toadstool	75
28	Flash Bomb	Bomb Material	Flashbug	75
29	Dung Bomb	Bomb Material	Dung	75

序号	调和成品	原材料 1	原材料 2	调和成功率
30	Paint Ball	Sap Plant	Paintberry	95
31	Gunpowder	Fire Herb	Nitroshroom	95
32	Small Barrel–Bomb	Small Barrel	Fire Herb	90
33	Small Barrel–Bomb+	Monster Broth	Small Barrel Bomb	90
34	Large Barrel–Bomb	Gunpowder	Large Barrel	75
35	Large Barrel–Bomb+	Monster Broth	Large Barrel Bomb	75
36	Sonic Bomb	Gunpowder	Screamer	75
37	Net	Spiderweb	Ivy	90
38	Pitfall Trap	Net	Trap Tool	65
39	Tuna Bait	Worm	Yambug	95
40	Arrowana Bait	Cricket	Bughopper	95
41	Goldenfi sh Bait	Firefly	Snakebee Larva	90
42	Old Pickaxe	Stone	Bone	95
43	Iron Pickaxe	Iron Ore	Bone	75
44	Mega Pickaxe	Machalite Ore	Bone	95
45	Old Bugnet	Net	Mystery Bone	95
46	Bugnet	Net	Small Monster Bone	75
47	Mega Bugnet	Net	Medium Monster Bone	95
48	Antiseptic Stone	Earth Crystal	Bitterbug	75
49	Lifecrystals	Godbug	Wyvern Fang	90
50	Lifepowder	Lifecrystals	Wyvern Claw	65
51	Health Flute	Lifepowder	Flute	65
52	Antidote Flute	Antiseptic Stone	Flute	65
53	Demon Flute	Mega Demon Skin	Medium Bone	55
54	Armor Flute	Mega Armor Skin	Medium Bone	55
55	Poison Throwing Knife	Throwing Knife	Toadstool	90
56	Sleeping Throwing Kife	Throwing Knife	Sleep Herb	90
57	Paralyze Throwing Knife	Throwing Knife	Stunshroom	90
58	Power Talon	Power Charm	Small Lao–Shan's Claw	55
59	Armor Talon	Armor Charm	Small Lao–Shan's Claw	55
60	Normal S Lv2	Huskberry	Needleberry	95
61	Normal S Lv3	Huskberry	Rumblefish	95
62	Pierce S Lv1	Huskberry	Velociprey Fang	90
63	Pierce S Lv2	Huskberry	Pin Tuna	75
64	Pierce S Lv3	Small Bone	Husk Pin Tuna	75
65	Pellet S Lv1	Huskberry	Scatternut	90
66	Pellet S Lv2	Huskberry	Wyvern Fang	75
67	Pellet S Lv3	Small Bone Husk	Wyvern Fang	75
68	Crag S Lv1	Huskberry	Burst Arrowana	90
69	Crag S Lv2	Small Bone Husk	Burst Arrowana	90
70	Crag S Lv3	Large Bone Husk	Bomb Arrowana	95
71	Clust S Lv1	Huskberry	Bomberry	90
72	Clust S Lv2	Small Bone Husk	Wyvern Claw	75
73	Clust S Lv3	Large Bone Husk	Scatterfish	95
74	Flaming S	Huskberry Fire	Herb	90
75	Ice S	Huskberry Knife	Mackerel	75
76	Thunder S	Huskberry	Flashbug	75
77	Dragon S	Large Bone Husk	Dragon Seed	75

序号	调和成品	原材料 1	原材料 2	调和成功率
78	Recov S Lv1	Huskberry	Herb	90
79	Recov S Lv2	Huskberry	Potion	90
80	Poison S Lv1	Huskberry	Toadstool	90
81	Poison S Lv2	Small Bone Husk	Ioprey Fang	75
82	Stun S Lv1	Huskberry	Stunshroom	90
83	Stun S Lv2	Small Bone Husk	Genprey Fang	90
84	Sleep S Lv1	Huskberry	SleepHerb	90
85	Sleep S Lv2	Small Bone Husk	Sleepyfish	75
86	Paint S	Huskberry	Paintberry	90
87	Demon S	Huskberry	Power Seed	75
88	Armor S	Huskberry	Armor Seed	75
89	Disk Stone (5)	Expand Pickaxe	Disk Stone	90
90	Iron Ore (5)	Expand Pickaxe	Iron Ore	90
91	Earth Crystal (3)	Expand Pickaxe	Earth Crystal	90
92	Machalite Ore (3)	Expand Pickaxe	Machalite Ore	90
93	Dragonite Ore (3)	Expand Pickaxe	Dragonite Ore	90
94	Carbalite Ore (2)	Expand Pickaxe	Carbalite Ore	90
95	Union Ore (2)	Expand Pickaxe	Union Ore	90
96	Firestone (2)	Expand Pickaxe	Firestone	90
97	Firecell Stone (2)	Expand Pickaxe	Firecell Stone	90
98	Lightcrystal (2)	Expand Pickaxe	Lightcrystal	90
99	Novacrystal (2)	Expand Pickaxe	Novacrystal	90
100	Purecrystal (2)	Expand Pickaxe	Purecrystal	90
101	Monster Bone+ (3)	Expand Pickaxe	Monster Bone+	90
102	Hard Monster Bone	Expand Pickaxe	Hard Monster Bone	90
103	King Scarab (3)	Expand Pickaxe	King Scarab	90
104	Joinergrasshopper (2)	Expand Pickaxe	Joinergrasshopper	90
105	Honey	Firefly	Special Mushroom	90
106	Herb	Sap Plant	Insect Husk	95
107	Fire Herb	Garbage	Hot Pepper	90
108	Blue Mushroom	Antidote	Toadstool	95
109	Raw Meat	Burnt Meat	Dung	95
110	Large Barrel	Ivy	Medium Monster Bone	65
111	Small Barrel	Sap Plant	Small Monster Bone	75
112	Whetstone	Disk Stone	Small Monster Bone	90
113	Huskberry (5)	Huskberry	Iron Ore	75
114	Needleberry (5)	Needleberry	Earthcrystal	75
115	Sushifish	Antidote	Sleepyfish	75
116	Rare Steak	Thunderbug	Velociprey Hide	90
117	Screamer	Frog	Flute	75
118	Monster Fluid	Ice Crystal	Sleep Sac	55
119	Psychoserum	Cactus Flower	Thunder Bug	75
120	Power Extract	Dragon Seed	Piscine Liver	65
121	Power Seed	Bomberry	Kut-ku Scale	65
122	Armor Seed	Needleberry	Velocidrome Claw	65
123	Rumblefish	Hot Pepper	Sushifish	75
124	Monster Broth	Monster Fluid	Bitterbug	55

注：有些调和成品后面带有括号和数字，它表示调和后的数量，没有带这两样的均为一个，从105号起的调和项目需要"Alchemy"这个技能。

七、全技能发动情况&作用解释

技能系统	技能名称	技能作用
Attack		
(+10)	Attack Up (Small)	攻击力（倍率）+3%
(+15)	Attack Up (Medium)	攻击力（倍率）+5%
(+25)	Attack Up (Large)	攻击力（倍率）+10%
Defence		
(+10～25)	Defence+10～20	防御力上升10～20点
(−10～25)	Defence−10～20	防御力下降10～20点
Health		
(+10～25)	Health+10～30	体力上限提升10～30点
(−10～25)	Health−10～30	体力上限下降10～30点
Hunger		
(+10)	Hunger Halved	耐力最大值减少所需时间变为2倍，约12分钟
(+15)	Hunger Negated	耐力的最大值不会减少（在寒冷地区除外）
(−10)	Hunger (X1.5)	耐力最大值的减少速度变为1.5倍，约4分钟
(−25)	Hunger (X2)	耐力最大值的减少速度变为2倍，约3分钟
Posion		
(+10)	Posion Dur Halved	中毒状态的持续时间减半
(+15)	Posion Negated	不会陷入中毒状态
(−10～25)	Posion Dur (X2～4)	中毒状态的持续时间延长为2～4倍
Paralysis		
(+10)	Stun Duration Halved	麻痹状态的持续时间减半，约4秒
(+15)	Stun Negated	不会陷入麻痹状态
(−10)	Stun Duration (X2)	麻痹状态的持续时间加倍，约16秒
Sleep		
(+10)	Sleep Dur Halved	睡眠状态的持续时间减半，约6秒
(+15)	Sleep Negated	不会陷入睡眠状态
(−10)	Sleep Dur (X2)	睡眠状态的持续时间加倍，约24秒
Faint		
(+10)	Knockout Prob Halved	遭受到攻击时增加的眩晕值减半
(+15)	Knock Out Negated	不会陷入眩晕状态
(−10)	Ko Duration (X2)	使从眩晕状态中回复所需的按钮输入次数加倍
Heat Res		
(+10)	Heat Reduced By Half	在很热的场所每6秒钟会使体力减少
(+15)	Anti−Heat	在很热的场所也不会减少体力
(−10～25)	Heat Inc (X1.5～2)	在很热的场所每2/1.5秒钟会使体力减少
Cold Res		
(+10)	Cold Reduced By Half	在很冷的场所每6分钟耐力的最大值下降一次
(+15)	Anti−Cold	在很冷的场所耐力的最大值也不会下降
(−10～25)	Cold Inc (X1.5～2)	在很热的场所每120/90秒耐力的最大值下降一次
Wide Effect		
(+10)	Wide Area PwrArmEffect	使用“Power seed”、“Armor seed”时同区域的同伴也会得到效果
Wide Cntr		
(+10)	Wide Area Antidote	使用“Antidote”时同区域的同伴也会解毒

技能系统	技能名称	技能作用
Wide Rec		
(+10)	Herbal Med Wide	使用"Herb"时同区域的同伴体力也会回复20
(+15)	Wide Area Recovery	使用"Potion"时同区域的同伴体力也会回复30
Rec Speed		
(+10～25)	Dmage Rec Speed+1/+2	体力槽里的红色部分每0.7/0.5秒回复1
(-10～25)	Dmage Rec Speed-1/-2	体力槽里的红色部分每6/8秒回复1
Recovery		
(+10)	Health RecItem SImprvp	所有体力回复道具的回复量变为1.25倍
(-10)	Str Rec Item Weak	所有体力回复道具的回复量变为0.75倍
Gluttony		
(+10～15)	Eating+1/+2	肉系道具的耐力回复量增加25/50
(+25)	Speed Eater	在使用各种体力回复道具的时候有1/3的几率使得耐力也上升25
Protection		
(+10)	Divine Protection	有1/4的几率使得受到的伤害减少30%
(-10)	Demonic Protection	有1/4的几率使得受到的伤害增加30%
WindPress		
(+10)	Low Wind Res	Ylan Kut-Ku、Gypceros、Khezu、Basarios产生的风压无效
(+15)	High Wind Res	全怪物产生的风压无效
HearProtct		
(+10)	Ear Plug	使Basarios、Rathalos、Rathian的龙咆哮无效化
(+15)	High Grade EarPlug	全怪物的龙咆哮无效化
Worry		
(+10)	Provocation	被飞龙发现的几率下降，在联机模式下比较不容易成为怪物的攻击目标
(-10)	Stealth	被飞龙发现的几率上升，在联机模式下比较容易成为怪物的攻击目标
PsychicVis		
(+10)	Detect	在怪物身上使用染色球后会显示怪物的具体状态，如警觉，睡眠等
(+15)	Auto Tracker	地图上会自动显示怪物的位置和状态
Map		
(+10)	Farsight	即使没有带地图也会显示全地图
Throw		
(+10)	Throwing Skill Up	使投掷道具的飞行速度和距离变为1.5倍
Spc Attack		
(+10)	Abnormal Sts Atk Up	使异常状态攻击（Stun/Sleep/Posion）的储蓄值上升为1.125倍
BombStrUP		
(+10)	Bomber	爆弹的威力上升为1.5倍
Backpackng		
(+10)	BackPacking Expert	搬运物品时的移动速度&可顺利着地的高度差增加
Flute		
(+10)	Flute Expert	笛类效果持续时间增加10%，当几率计算上为笛子损坏时，有1/4的几率变为不损坏
Fishing		
(+10)	Fishing Expert	鱼上钩时的输入按钮时间加倍

技能系统	技能名称	技能作用
StealNoEff		
(+10)	Anti–Theft	道具不会被偷走
Gathering		
(+10～15)	Gathering+1/+2	在采集地点没有取得道具的几率减为 3/32 和 1/32
(–10～15)	Gathering–1/–2	在采集地点没有取得道具的几率增加为9/32和13/32
Gathering Speed		
(+10)	High Speed Gathering	“剥取”和“采取”的动作速度上升
Whim		
(+10)	Spirit's Whim	当镐子和虫网判定为损坏时，有1/4的几率使其不损坏
(+15)	Divine Whim	当镐子和虫网判定为损坏时，有1/2的几率使其不损坏
(–10)	Spectre's Whim	镐子和虫网的损坏几率上升 1/4
(–15)	Devil's Whim	镐子和虫网的损坏几率上升 1/2
Fate		
(+10)	Good Luck	任务报酬的次素材获得几率增加为 26/32
(+15)	Luck Booster	任务报酬的次素材获得几率增加为 29/32
(–10)	Bad Luck	任务报酬的次素材获得几率下降为 16/32
(–25)	Calamity	任务报酬的次素材获得几率下降为 8/32
MixSucRate		
(+10～25)	Combine Success+5%～20%	调和成功率上升 5%～20%
(–10～25)	Combine Success–5%～15%	调和成功率下降 5%～15%
Shot Mix		
(+10)	Bullet Limit	调和弹药时一定会生产出最大调和数量的子弹
Alchemy		
(+10)	Alchemy	能进行调和列表 104 号以后的物品调和
SwdShrpner		
(+10)	Sharpening Skl Inc	使磨刀的时间缩短
(–10)	Sharpening Skl Half	磨刀石系道具的斩味回复量减半
Sharpness		
(+10)	Sharp Sword	在弹刀的情况下，武器斩味的消耗速度减半
(–10)	Blunt	武器斩味的消耗速度倍增
Artisan		
(+10)	Sharpness+1	武器斩味上限量增加 50
(–10)	Sharpness–1	武器斩味上限量减少 50
Fencing		
(+10)	ESP	取消人物因攻击弹刀所产生的硬直动作
GuardUp		
(+10)	Guard Inc	无法档格的攻击变为可以档格，且无法档格的攻击伤害变为1/2，可以档格的攻击伤害变为 1/4
Guard		
(+10～15)	Guard+1/+2	怪物的招式固定威力（注意不是伤害）减少 10/20，档格后的出现硬直时间缩短
(–10～15)	Guard–1/–2	怪物的招式固定威力增加5/10，档格后的出现硬直时间延长
Auto Guard		
(+10)	Auto–Guard	在拔刀状态下会自动进行档格
NarmalS Add		
(+10)	Narmal S LV1 Add	弩炮追加 LV1 通常弹
(+15)	Narmal S All LV Add	弩炮追加全 LV 通常弹

技能系统	技能名称	技能作用
PierceS Add		
(+10)	Pierce S LV1 Add	弩炮追加LV1贯通弹
(+15)	Pierce S LV1+2 Add	弩炮追加LV1&LV2贯通弹
(+25)	Pierce S All LV Add	弩炮追加全LV贯通弹
PelletS Add		
(+10)	Pellet S LV1 Add	弩炮追加LV1散弹
(+15)	Pellet S LV1+2 Add	弩炮追加LV1&LV2散弹
(+25)	Pellet S All LV Add	弩炮追加全LV散弹
CragS Add		
(+10)	Crag S LV1 Add	弩炮追加LV1彻甲榴弹
(+15)	Crag S LV1+2 Add	弩炮追加LV1&LV2彻甲榴弹
(+25)	Crag S All LV Add	弩炮追加全LV彻甲榴弹
ClustS Add		
(+10)	Clust S LV1 Add	弩炮追加LV1扩散弹
(+15)	Clust S LV1+2 Add	弩炮追加LV1&LV2扩散弹
(+25)	Clust S All LV Add	弩炮追加全LV扩散弹
NarmalS UP		
(+10)	Narmal S Attack Up	Narmal S系弹药的威力上升为1.1倍
PierceS UP		
(+10)	Pierce S Attack Up	Pierce S 系弹药的威力上升为1.1倍
PelletS Up		
(+10)	Pellet S Attack Up	Pellet S 系弹药的威力上升为1.3倍
Load		
(+10~25)	Reloading Speed+1/+2/+3	弩的装填速度修正值+1/+2/+3，使装填速度上升
(−10~25)	Reloading Speed−1/−2/−3	弩的装填速度修正值−1/−2/−3，使装填速度下降
Recoil		
(+10~15)	Recoil Reduction+1/+2	弩的后座力修正值+2/+4，角色发射弹药后产生的硬直时间缩短
Rapid Fire		
(+10)	Rapid Fire	可不需装填弹药进行连续射击，但后座力固定（无法与“Recoil Reduction”技能并用）
XXXRes		
(+10~25)	XXX Res +3/+5/+10	XXX耐性+3/+5/+10
(−10~25)	XXX Res −3/−5/−10	XXX耐性−3/−5/−10
	XXX代表Fire/Water/Thunder/Dragon，分别是火、水、雷、龙四种属性	
All Res Up		
(+10~25)	All Res Up +3/+5/+10	全耐性+3/+5/+10
(−10~25)	All Res Up −3/−5/−10	全耐性−3/−5/−10
特殊系		
Torso+1/+2	身体部位的各技能系统技能点数+1/+2	
Torso Inc	身体部位的各技能系统技能点数变为两倍	

八、联机注意事项

1．经过笔者验证，美版和日版不能直接联机，但在KAI平台上可以实现美日版互联；

2．在KAI上，美版游戏玩家可以任意加入日版游戏玩家下载的各种任务，但是日版游戏玩家不能加入美版游戏玩家的各种内置任务，会出现死机、地图错乱等现象。

好了，到这里本文对美版的研究就告一段落，希望大家能为广大玩家提供一些帮助（对于大家最需要的武器升级路线图等资料由于笔者势单力薄，的确无法在本期里完成，希望大家能够谅解）。

《头文字D STREET STAGE》深度研究



PSP版的《头文字D》作为一款赛车游戏，与《山脊赛车》那华丽爽快漂移为主的赛车感觉有所不同，《头文字D》是非常“死硬派”的作品，里面可研究的东西非常多。同时《头文字D》在操作方面也非常复杂，如果没有大量时间练习和研究，是不会在赛车时获得好成绩的。本文是本人研究多时的原创心得，将针对游戏中的各个方面进行研究，让大家了解《头文字D》这款作品，并成为高手。

文 ChinaGba 94191911 编 铭风

《头文字D》关键词大全

罚速

什么是罚速呢？就是撞墙之后车子的加速力减弱甚至不加速，具体表现为，在过赤城下山第一个急弯的时候，如果你出弯速度达到了130KM，可是“不幸”撞墙了，那么你到达下一个弯道的时候，车子可能只加速到138KM甚至更少。可是如果你出弯速度并不快，只有125KM，但是过得很干净，没有任何碰撞，那么恭喜你，到达下一个弯前你的速度可以达到145KM。其他赛道都如此。

这样的差别很明显吧，所以为什么新手们总是加速那么慢，永远上不了5档就是这个原因。高手之所以开得快，就是因为他们很少撞墙，而且出弯速度还快。在《头D》赤城下山第一个弯，高手可以做到出弯134KM而不撞。新手们开始不要追求快，不撞墙是你们第一个目标。

也许你很苦恼为什么《头D》会有这样折磨人的设定。但是细想一下，这也正是《头D》设计得最高明的地方。回想过去玩《极品飞车3》的时候，有些发夹弯可以不用刹车，直接踩紧油门蹭墙过，这样甚至比正规的刹车入弯还要快，于是，所有人在联网对战的时候，为了取得优势，都撞墙过弯，没有人去研究正统的过弯线路，只会研究怎么撞墙过得最快。这是多么悲哀的事情，赛车技巧又如何能提高？

在《头D 》里是 绝对不会发生这种事情的(EA11R开妙义除外)。想跑得更快？那么请你想方设法别撞。为什么《头D》能培养出那么多赛车线路高手，就是因为这个设定。玩好《头D》的线路，玩其他赛车游戏也会很快熟悉线路。看高手玩街机绝对是一种享受，他们将弯道的每一寸土地都用到了极致。因此，请少撞墙，在不撞墙的大前提下提高你的出弯速度，你也能成为高手。

漂移

转弯技巧之一。说到这个要先跟大家说明，其实这个游戏想跑得快的话还是以咬地跑法为主，那些跑得好的高手都是跑得很稳的，很少有漂移，所谓漂移就是利用档位的快速升降造成车尾的轻微滑动。所以，强烈推荐新手们使用比较咬地且转向灵活的车，如EVO4，GC8V(文太号)，ER34，180SX，S13，FD3S等车，待到技术稍微熟练一些的时候再转攻AE86，EA11R，EVO3，S2000等等比较“滑”的车。当然，如果你实在是忘不了《山脊赛车》里面那种夸张的漂移，想在《头D》里面也感受一下的话，还是有办法的，请你用AE86跑雨天的土坂，或者用S2000跑雨天的赤城，你就会了解什么是《头D》里面的漂移了。

过弯线路

相信喜欢玩《头D》的都会喜欢看赛车吧，《头D》是非常讲究过弯线路的。最基本的过弯线路就是OIO(out in out)的缩写，意思是进弯前先靠外侧，到达弯心是紧贴着内侧，出弯又回到外侧。想了解过弯线路，建议大伙看看F1，MotoGP等世界顶级的场地赛车，你就会对过弯线路有所体会。只要能够熟练的运用OIO过弯，你的成绩就可以很快，至少在公路赛模式中找不到对手……

重点弯道

《头D》里面有重要的弯道和不太重要的弯道。简单地说，重点弯就是出弯之后接着一条长长的直道或者全油门路段。过这样的弯必须特别小心，千万不能发生碰撞，必须本着“宁慢勿撞”的原则，一旦碰撞，后面的长直道就会大受影响。当然，如果过得又快又不撞就更好。这些弯道出弯哪怕只快1KM，总时间上就会快0.5秒以上。那些街机高手，为了使出弯速度更快，不惜一些代价，用尽一切高级技术，如逆甩，擦纸胶，五波技，擦上擦，下水沟等。有的高手甚至几种技术一起用，最高级



的就是香港人CKF的擦上擦+下水沟。目的就是让出弯速度再快一些。可说本游戏是有很强的可操作性的，想玩好并不是件简单的事。

重点弯道过弯法

高桥凉介在你进行计时赛之后，会指出每个赛道中的3组重点弯。红色线表示你当时在刹车，蓝色线表示你当时在加油，而绿色线则代表你在松油门。红叉表示你当时在撞墙，特别大的红叉就表示你当时发生了极为严重的碰撞。



除了通过凉介可以得知的弯道外，还是有



几个值得注意的弯道的。赤城CP4之前那个大右弯，刚开始玩先刹车退4档过，熟悉线路后运用5波技过，再熟悉一点后可以刹车后直接5档过，当然，过弯前运用逆甩加擦纸胶更好。本人曾经试过出弯145KM不撞。一般出弯138KM左右就可以了。

秋明最后大直路之前那个弯，俗称烟花

弯，过弯前松油，然后运用5波技就可以了，这个弯之后的直路实在太长了，千万不要撞。本人试过运用擦上擦技术使出弯达到146KM，不过PSP上面要做到擦上擦太难，不太敢用。一般运用五波技出弯139KM就行。



伊吕坡下山第一弯：这个弯之后的直路不算很长，但是我也把它列入重点弯，因为这个弯发生的碰撞往往都是很严重的，因为进弯前直路的速度太快。此弯进弯前必须刹车，同时一口气退到2档进弯，弯心回到3档，出弯再回到4档，过程虽然复杂，但必须这样做，否则肯定因为减速不够撞墙，大大影响后面左弯的速度。

土坂往路路障之后的复合弯：这个弯乃土坂的精华弯道，开始的左弯先点一下刹车，然后再点一下油门，这时车子贴在弯道最左侧，等到左弯过了三分之二时，马上按右键，再点一下刹车，然后马上按紧油门进弯。线路好的话就可以成功出弯。过这个不能用任何高级技巧，纯粹是对线路的理解。本人最高试过EVO5出弯141KM出弯，过CP3计时点速度144KM，进遂道时达到160KM。一般出弯132左右就行，千万不要撞。此弯要过的好必须掌握强烈的节奏感，什么时候点刹车，什么时候开始右转，什么时候开始踩油门，都是一种感觉，只有多玩，才能找到这种感觉。



关于如何换档

在这我只说每个赛道上五档车主场车上第五档时的时速，六档车如RX8和高转速的AE86，EA11R只要加上几KM即可。

妙义	R32	160
锥冰	SIL80	150
赤下	S14	142
赤上	EVO3	135
秋下	AE86	145
秋下	GC8V	143
秋上	GC8V	136
E下	EVO4	115
E逆	EVO4	111
八方原	ek9	135
正丸	EA11R	107
正丸	ER34	103
土坂	EVO5	131

至于前4档就简单了，每辆车都有固定的上档方法。资料内部分车是自己写的，有些是参考街机高手的换档方法。

TOYOTA	
86(万转引擎)	7800→9000→10500
86 treun	5000→5500→6000
86 levin	5000→5500→6000
85	5000→5500→6000
MR2	4800→5500→6000
MRS	5200→5500→6000
Altezza	5800→6200→6700→7000
GT-4	5800→6800→7000

SUBARU	
GC8	6000→6500→7000
GDB	5800→6000→6500→7000
GC8V	6000→6500→7000

NISSAN	
R32	6500→7500→8000
R34	6500→7200→7500→7800
ER34	6000→6500→7000
S13	6000→6500→7000
S14Q	5200→5800→6200
S14K	5800→6500→7000
S15	5800→6200→6700→7000
180SX	5800→6800→7000
SIL80	5800→6800→7000

HONDA	
EG6	6200→7200→8000
EK9	6500→7500→8000
DC2	6500→7200→8000
S2000	6500→7200→7500→8000

MAZDA	
RX-8	6200→7250→7750→8000
FD I型	6000→6500→7250
FD V型	6000→6500→7250
FC	5000→5500→6000
NB8C	6000→6500→6500→7000
NA6C	5200→5800→6500

MITSUBISHI	
所有车均为	6000→6500→7000

SUZUKI	
CAP	8000>9500>10000>10500

《头文字D》高级技巧详解

游戏中的高级技巧都是些令转弯更快的技术，如逆甩、擦纸胶(快速降升档位)、五波技(弯心退档技术)、擦上擦(擦纸胶的终极形态)、下水沟等，下面来详细介绍一下。(I是in，O是out)

逆甩

实际上是WRC和D1GP(日本职业甩尾大赛)中常用的技术，也有人称之为假动作甩尾。例如要过一个左弯，进弯前的一段直路将车子靠在赛道左侧，快到达入弯点时按一下右键，到达赛道右侧，如果时机掌握得好的话到达最右侧的时候正好就是弯道的入弯点，这时马上转左，车子就会产生轻微的侧滑，利用这种侧滑状态使车子以更高的速度过弯。如果说传统的过弯线路是OIO，逆甩就是IOIO，多了一个步骤。逆甩也是很讲究节奏感的技术，首先你要非常熟练的掌握OIO，知道哪里是O的位置，然后才能练习IOIO，至于什么时候从I的位置转到O的位置，就要靠各位平时的练习啦。

五波技

跟"擦"是一个原理，只不过少了升档这个步骤。说得明白点就是在遇到需要降档过的弯，过弯前不退档，到了弯心才退档，同时加油出弯，这个时候车子会侧滑出弯，转向力会增强。这个技术的好处是可以用较高的速度入弯。以赤下第一弯举例，一般人在弯前就退4档过，出弯只有125KM左右，因为进弯比较慢。运用五波技就可以130KM出弯，最高可达134KM。这个技术可以配合前两个技术一起用，即弯前逆甩，入弯点擦一下，弯心再退档过。是非常高级的技术。

擦纸胶

广州话擦纸胶意思是橡皮擦，形容在街机上做这个动作就像使用橡皮擦一样。这个动作到了PSP上就变成左右手的食指先后迅速的按下L和R键。暂时找不到形容词形容这个动作，呵呵。以下简称"擦"。

首先跟大家说说快速降升档位的原理。为什么这样做会使车子侧滑呢？因为《头D》游戏有这么一个设定，当过弯时退档，车尾就会发生侧滑。但是，有些弯道是不能退档过的，那样会变得很慢，怎么办呢？聪明的玩家便发明了这种方法：入弯前先退档，让车子产生侧滑，同时马上又升档，这时车子就可以既有退档过弯的效果又不至于减速了。擦的过程一定要快，在0.3秒内完成，不然车子还是会减速的。这个技术可以配合逆甩一起使用，这样车子的侧滑幅度会更大，更高速过弯。值得注意的是擦的时候最好按着油门擦，不要按着刹车擦，不然减速厉害。

擦上擦

此技术又称双逆甩和推头技，乃终极的逆甩+换档技术，很难掌握。简单的说，就是逆甩的升级版，前面提到过，逆甩的线路是四个步骤IOIO，那么擦上擦就是五个步骤OIOIO，之前多了一个OUT。

以下就是重点了，在第一个O到I的过程，需要"擦"一下，然后从I到O的过程中，由于之前往反方向擦了一下，这时便会感到车子处于"推头"的状态，然后又到了第2个O，这时再擦一下，之后就顺利入弯，成功的话，车子会以比平时更高的速度过弯！秋名上山第1个急左弯，如果运用这个技术，最高出弯速度可达148KM。本人成功过两次，一般都能做到144KM。

擦上擦在PSP上面尤其难掌握，本人目前用得比较熟练的只有两个弯，一个是锥冰左周的C121，另一个就是秋名上山的第一个急左弯。赤上有几个弯也能用，但是不能稳定地发挥。

下水沟

这是最难以稳定发挥的技术，尤其在PSP上。街机可以运用方向盘精确控制，PSP的按键实在难以做到，只能靠时机的把握了。下水沟有如走钢丝，必须非常精确，稍微有点偏差就会造成撞内墙或者无法下沟。



改装卡片详细解说

获得技巧

是否总是苦恼为什么抽不中No.174性能改装卡？是否觉得将一台车改满如此费劲？教你一个绝招，在玩公路赛模式或者挑战文太的时候，“故意”输给他们，你就会发现，性能卡出现的几率会大大增加！至于抽不抽得中就要看诸位的运气了。本人用这个方法，短短2个月已经改满32台车了，哈哈。

P.S：抽卡的秘诀，性能改装卡经常会连续两三次出现在同样的位置，所以，如果这次出现在左边而你没抽到，那么，下次你再抽左边吧，几率大大哦。个人建议而已。

其他卡片

除了改装卡，其他卡片有着不同的功能，可以解开新的隐藏因素。想要解开这些卡片的功能，以No.31为例，首先点击NEW CONTENT运行，然后进入凉介头像的选项中(看REPLAY的地方)，SOUND会出现“NEW”的字样，进入SOUND后，再进入VOICE，最后点击带有“NEW”的NO.??，就可以解开了拓海在动画片中的对话了。其他可运行的卡片也按照这种方法激活。



▲运行166～173其中一张卡片后进入MUSIC→BGM选项中激活歌曲。

卡片的分类

增加对话：31～60号，解开所有人物在动画片中的最经典对话，这些会在公路模式中出现。最著名的就是驾驶S15“来自东京的二人”他们所说的“宇宙超级无敌刹车！”，熟悉动漫的玩家一定会忍俊不禁。

载入图像：133～162号，每次Loading的时候总是来回出现几幅单调的图片，想来点新意？那就将这些卡片激活吧！Loading的时候就不再无聊了，欣赏重野秀一的原创漫画也是一种享受。

文太挑战：163号，得到文太的车和解开文太挑战模式。

BGM：166～173号码。PSP《头D》一共有19首BGM，其中有几首被隐藏了。激活这些卡片吧！会出现街机上未曾听到的音乐。本人最喜欢那首“DANCIN' IN MY DREAM”。

全赛车功能介绍

主场车

某些车在某些场地会有特别好的表现，例如S14Q'S，跑其他赛道都歇菜，但是在赤城下山却有无敌的表现。建议新手们在开始玩的时候不要什么赛道都只用一两辆车，某些藤原拓海的崇拜者甚至非AE86不用，其实这大可不必。AE86在某些赛道是很难开的，如土坂和E吕坡。在开始熟悉赛道的时候，尽量都用主场车开，对你熟悉赛道是非常有帮助的！补充一下，有些车尽管是赛道的主场车，可是非常难控制，最著名的例子是EA11R，公认的主场车，可是非常难控制，尤其在PSP的按键操控下更是如此。其他的诸如MR2在E吕坡，EVO5在土坂，SXE10在正丸，都是赛道上特别难控制的主场车。

推荐的主场车

妙义左	BNR32
妙义右	BNR34
锥冰	SIL80
赤下	S14Q'S'
赤上	EVO3、ST205
秋下	AE86
秋上	GC8V
E吕坡	EVO4
八方原	EK9、EG6
正丸	ER34、BNR32
土坂	ER34、BNR32

ABCD改装

这个问题……前段时间我也在苦恼中，因为我喜欢把车改得越绚越好，包围有多大就改多大，尾翼一定要用最大的，车头盖一定要换成碳纤维的。于是，所有车我都用了C、D改，A改几乎不用。后来我又发现，用A改的车往往可以在主场跑出最好的成绩，一个例子，原来我的S14Q用C改，跑赤下怎么都只有2分25秒6，偶尔一个跑进25秒4，兴奋得不得了。后来我又改了一台A改的S14Q，刚开第3把就把纪录改写成25秒112。目前我的成绩是2分24秒939。于是，现在我有了两台EVO4，两台BNR32，两台FD3S，两台EA11R……

隐藏车

这个估计很多人都知道了，只要将公路模式打通关，就会出现文太挑战卡片，运用这张卡片可以得到文太的座驾IMPREZA STI GC8 TYPE R(GC8V)。另外，还有一部半隐藏车……呵呵，就是EVO6，选车时颜色选红色，你会发现车子变得很漂亮……著名的TOMMY MAKKINEN版本的EVO6！不过这部车的性能就……建议新手还是不要经常使用，偶尔拿来在雨天玩玩漂移还是可以的，因为这辆车极其滑。

关于改装换配件的疑问

应该换什么配件好？换配件确实对车子的性能产生一定的影响，不过影响是微乎其微的，新手根本察觉不出来，等你能做每个弯都不撞，赤下打进2分27秒的时候再去考虑这些问题。

最有效果的改装就是换尾翼和换轮毂。换大尾翼有助于车子过弯的稳定，不太容易甩尾，但是会造成过弯极限较低，不能以很高的速度过弯，此类改装比较适合SXE10等等比较滑的车，小尾翼则相反，容易甩尾，但是过弯速度会更快。一般来说，车子如果不是总玩雨天的话，还是尽量选择小尾翼吧！尽管没有大尾翼那么COOL，对发挥车子过弯性能却是有好处的。而换轮毂的概念就简单了，一般来说，爪子多的抓地力较弱，容易甩尾，适合BNE32等等比较稳定的车，而爪子少的，作用则相反。

选什么车比较好？

还是上面那句话，不要死抱着AE86不放！什么车都要开，除了比较废的S15，NA6C，NB8C，S2000，EVO6，EVO7，AE85，AE86 LEVIN，剩下的26台车都各自拥有擅长的场地，我自己写了一个列表，供大家参考：

TOYOTA

AE86	秋下、八方原。
SXE10	正丸。
MR2	E下、八方原、秋名。
MRS	八方原。
ST205	赤城。

藤原拓海

TRUENO GT-APEX [AE86]

SUZUKI

EA11R	妙义、赤城秋名、正丸。强烈建议新手不要用它打正丸，滑到死。

高桥启介

RX-7 Type R [FD3S]

NISSAN

BNR32	妙义晴雨、赤城雨、正丸晴雨、土坂晴雨、八方原雨。
BNR34	基本同上，比R32稍微慢一些。
ER34	E下、正丸、土坂。属于NISSAN中比较全能的车子。
S14Q	赤下。
S14K	锥冰。
S13	锥冰、秋名。
RPS13	锥冰、秋名晴雨。也算是全能车了。
SIL80	锥冰！秋名下。

佐藤真子 &沙雪

SILEIGHTY

MAZDA

两部FD3S	基本所有路都能开，全能车，却没有一个绝对主场……
FC3S	赤城。
RX8	《头D》公认第一强车！擅长场地特别多：锥冰晴雨，赤下晴雨，E吕坡晴雨，八方原晴雨，正丸晴雨，土坂晴雨。也就是说她除了赤上和秋名以外可以应付所有赛道！但是，这辆车不好控制，转向反应很慢。强烈建议新手不要使用！

高桥凉介

RX-7 ∞III [FC3S]

SUBARU
三辆车都适合秋上。GC8V是除E吕坡外的全能车，建议新手使用

HONDA	
EK9、EG6、DC2	著名的八方原三剑客，也是锥冰赛道表现最差的三部车，如果想挑战自己的极限，请用其中一辆挑战锥冰文太。

MITSUBISHI	
EVO3	赤城，E下。
EVO4	E吕坡，八方原，土坂。是一辆非常棒的全能车。
EVO5	土坂，E吕坡。

須藤京一

LANCER GSR EVOLUTION III [CE9A]



文太挑战模式

怎样打开文太挑战模式？只要完成公路模式第一轮全制霸就可以拿到文太挑战的卡片，然后在卡片选项里面使用即可，同时也解开了文太的车GC8V。

文太挑战难吗？答案是肯定的，不过每个



赛道的难度都不一样，像妙义、锥冰的文太是最容易打的，相信大部分人都可以轻松完成15星，八方原、正丸和土坂文太的难度相对难一些，最难的是赤城，秋名和E吕坡的文太，这3个赛道想赢15星文太就需要很高的技巧了。

建议大家都用主场车打文太模式，会稍微容易些。不过，如果你想挑战自己的极限的话，你就尝试用DC2打锥冰15星文太，用BNR34打秋名和E吕坡的15星文太，或者用AE86打土坂15星文太。如果你能打赢豆腐店老板的话，那么你就可以成为真正的高人拉……本人目前正在尝试用R32挑战秋名15星文太。

全赛道基本攻略

妙义



虽说妙义是最简单的赛道，但是想要跑出好时间并不容易，如果想跑进2分55秒，必须全程紧贴内线，稍微有个弯跑大了都不行，但同时又不能因为太贴内线而擦墙。要做到以上两点，就必须有非常精确的方向键控制。只有在大弯的时候按紧方向键，其他时候都要一点点地按。R32和R34在这条赛道上最高时速为205(在完全不撞的情况下可以达到)，EA11R最高可以达到206，不过这辆车太滑，过大弯肯定会撞墙。这辆车想开得快的话必须撞得有技巧，过大弯要比平时更早地入弯，磨弯心过。进弯206KM，弯心撞掉1KM，出弯再撞掉1KM，204KM出弯就及格。如果撞得非常完美的话甚至可以205KM出弯，本人只成功过3次。

赛道主场车R32，R34，EA11R。
本人最快纪录是55秒313，车种EA11R。

碓冰

如果玩到一定程度后，就可以发现第3弯也可以使用5档过弯，当然，必须提早刹车，不然出弯会撞。C121弯可以用CHOK波技(档位5-4-5)过，具体方法是，进C121前先分别按下L和R(这个过程要很迅速，在0.3秒内完成)，这时车子会产生漂移，刚入弯时不要按紧方向键，要一点点地按，让车子紧贴内线，到弯中心的时候才一



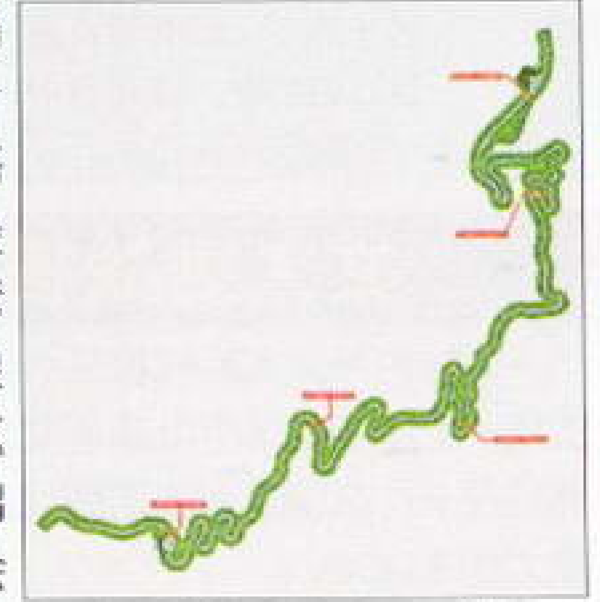
口气按紧方向，如果线路走得好的话，这个弯可以全油门186KM过。第2圈可以稍微松油188KM过。赛道左周第一个大弯最高出弯速度可达180KM，这必须要有极好的OIO路线，一般出170KM是比较保险的，赛道第3个急弯本人最高试过168KM出弯，一般出弯159KM比较保险。能够做到以上几个出弯速度而且全程不撞，就可以打赢15星文太了。

主场车SIL80，180SX。雨天主场车RX8。
本人锥冰左周TA时间为2分49秒7，车种SIL80。

赤城

玩赤城想要跑得快，有两个建议，一是贴弯心，二是出弯速度，只要做到这两点就能跑出很好的成绩。赤下CP1的连续S弯道想要找到最佳线路是很困难的，经常是这个弯过的很好，贴着弯心，但是到了下个弯又偏离最佳线路了。想找到最佳线路必须多玩，了解每个弯的节奏，在过连续S弯道时，第1个右弯还没出弯就得想着第2个左弯，提早转向，这样就能将每个弯过好。

各重点弯保险弯速：以S14Q为例，第1弯125KM，连续S弯道的过弯速度变化很大，自己掌握，过了C P 1 计时点的第一个左弯127KM，之后的护土墙弯是一个复合弯道，小左弯必须贴这内线，等小左弯过了一半的时候马上转右，同时退到4档，出弯1 3 5左右。之后的连续高速S弯道都不用松油。到CP3计时点后的那个右弯是整个赤城最急的V型弯，过弯前先退到3档，等出弯后再上4档，出弯速度114KM左右。之后的弯道松油过就可以了，出弯132KM左右，之后的两个右弯都退4档过。过了CP4计时点后的直路很长，到达最后的4连S弯道，前两弯很关键，因为这里非常容易出事故，经常会过了第一个右弯后车子发生甩尾，不能再向左转，重重地撞墙。应该这么过，第一弯弯速大概140左右，到还没完全出弯的时候，就应该松开油门，这时再转左就不会失控了，同时退4档，出弯再升5档。后两个弯稍微好过点，弯速138左右。



赤城主场车较多：
赤下主场车S14Q'S，RX8，次主场车GC8V，EVO3，ST205，FC3S。雨天主场车R32。
赤上主场车EVO3，次主场车ST205，FC3S。雨天主场车R32。
本人赤下TA时间为2分24秒939，车种S14 Q'S。赤上2分31秒4，EVO3。

秋名

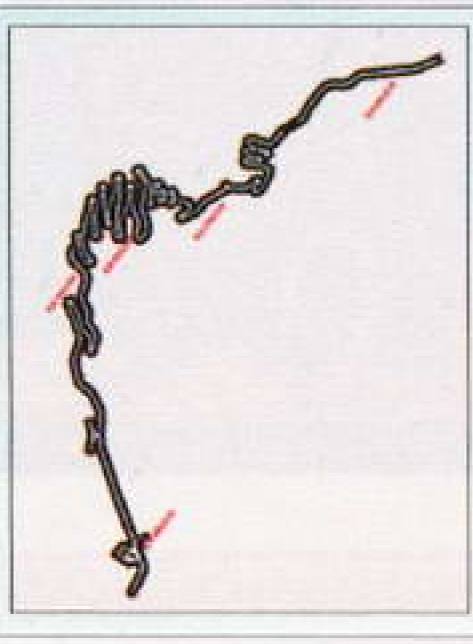


秋名山最大的特点是“落沟”，但是建议新手还是先不要学习落沟，因为很容易撞内墙导致速度更慢，开始玩时先避开水沟，熟悉了每个弯后再尝试落沟。秋名山另一个特点是长直路后面经常出现急弯，所以对刹车的要求很高，新手尽量早一点刹车，等熟悉了赛道后再慢慢把刹车点推后。由于秋名山直路很多，因此在直路之前的弯道出弯千万不能发生碰撞！不然会影响车子的加速。

秋下主场车AE86。雨天主场车GC8V。
秋上主场车GC8V，次主场车FD3S。雨天主场车GC8V。
本人秋下TA时间3分03，车种AE86。秋上3分12，车种GC8V。

E吕坡

当你玩到一定程度之后，就会发现伊吕坡其实不难，基本上都是每个弯之前刹车退档就可以顺利通过，算是非常有规律的赛道。但是这条赛道想跑出好成绩同样不容易，首先，要保证每个弯出弯都不能发生碰撞，不然车子加速受影响，肯定跑不出好成绩。其次，



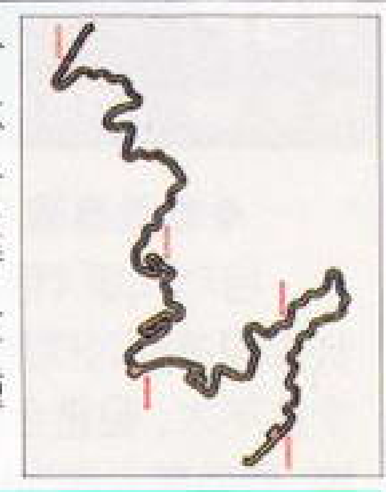
用主场车EVO4跑，玩熟悉后你会发现，有某些弯道不需要退档，可以直接4档过。建议玩到一定程度后在每个弯都使用CHOK波技(档位5－4－5)过，这样能提高出弯速度。

另外跳崖也是很考验技术的。说说可跳崖的地点，首先是过了CP3计时点后的第1个弯可以跳，然后过了两个正常的弯后，接着连续4个弯都可以跳。跳的时候注意不要撞内墙。

主场车：EVO4。
本人伊吕坡下山TA时间为3分03，车种EVO4。逆走时间为3分11。

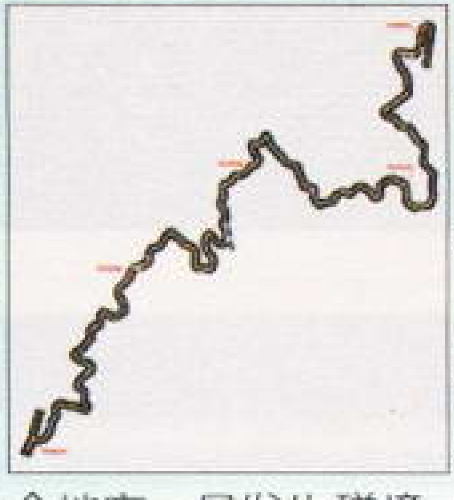
八方原

八方原可算是《头D》中最另类的一条赛道，首先，在这里是没有白天的，只能在黑夜里跑，加上四周的围墙很高，所以视野很不好。其次，在文太挑战模式当中，这条道是跑复路，并不是往路。个人觉得往路比复路更难跑。还有就是这条赛道是先下坡后上山，跟土坂和正丸不太一样。对于这条赛道我的心得就是多跑，熟悉路线。凉介说的3个重点弯，4连发夹弯退3档过，其余两个都用4档过。其他地方都不需要退档。刚开始跑的时候遇到弯道多松点油，等熟练之后很多弯都可以全油门过。跑这个赛道最重要的是过弯的“节奏感”。



往路主场车EK9，雨天主场车RX8。
复路主场车EG6，雨天主场车RX8。
本人八方原复路TA时间为2分28，EK9。

正丸



想在正丸跑得快有两个秘诀：

第一，千万不要在重要的弯道擦墙！哪些是重要弯道呢？就是TA结束后凉介指出的那3个地方。这3个地方一旦发生碰撞，就绝对不可能跑出好时间了。

第二，要勇敢的踩油门。什么意思呢？在这么窄的赛道中，总是有些弯看不见出口，于是心理上就有忌讳，总是下意识地松油，到出弯才发现其实这个弯的出口还是很宽的，用不着松油。正丸有非常多这样的弯道，只要跑好线路就不需要松油。所以，想跑进3分10秒，请好好熟悉这个赛道吧！这个赛道跟八方原有相似之处，很多弯视野不清晰。同样需要过弯有“节奏感”的赛道。

主场车RX8，EA11R，ER34，SXE10，BNR32。
雨天主场车R32。
本人正往TA时间3分05，车种BNR32。

土坂

这个赛道速度感很强，所以也容易出错。想跑得更快？还是那句，千万不要在重点弯发生碰撞！出了隧道之后的那组“过山车”弯，进弯前尽量多刹车。这组弯想不撞基本不可能，尽量减少大撞的次数。还有就是，油渍弯千万不能压这油过，这个弯的线路是OOO，也就是OUT OUT OUT，过弯的整个过程都处于外线。千万不要走到内线去。

主场车EVO5，次主场车EVO4，RX8，ER34，R32。雨天主场车R32。
本人土往TA时间2分45，车种EVO5。土复2分47，车种R32。

个人补充：跟街机不一样，PSP上必须赢了文太才能全制霸，所以，初玩者尽量用AE86跟文太PK吧，尽量少撞，阻挡，就能赢。本人曾经用R32打赢公路最速模式中的文太。相信通过以上的攻略，第一轮制霸能很快完成。

火热秘技



PSP 怪物猎人 携带版

日版 游戏原名 モンスターハンターポータブル

◆秒杀黑狼鸟

与PS2版《怪物猎人2》联动后可以在村长那里接到讨伐黑狼鸟的任务，黑狼鸟虽然个头不大，但是全身坚硬，攻击力高，十分难缠，而且第一次讨伐基本不可能将其杀死，一般都是击退，第二次接着去讨伐才能将其杀死。现在有一个方法能简单地将之干掉。

第一次讨伐时，带上一个“虫的死骸”去7区的山菜爷爷那里换得一个特产蘑菇，此时，黑狼鸟的HP便瞬间减少90%（山菜爷的暗杀术？），此时你将PSP扔到一边不管都可以，等时间一到——讨伐胜利。（当然在时间到之前你也可以去断黑狼鸟的尾巴，破坏它身上的各个部位，以增加报酬，但却是杀不死它的。）

第二次再次接任务讨伐时，黑狼鸟的HP还保持在上一场结束时的水平，所以此时你可以轻松秒杀它。如此刷上几场，黑狼鸟S套装便轻松做出来了。



PSP 横行霸道 自由城故事

美版 游戏原名 Grand Theft Auto: Liberty City Stories

◆警匪枪战

如果想随时看到警匪大战的话，不妨到一个黑帮比较多的地方，然后挥拳打一个警察，引警察追到黑帮分子后面时，然后停止逃跑，让警察隔着黑帮分子打你，结果当然是实实在在打在了黑帮分子的身上。然后你就可以静静地看着黑帮分子拿着枪追着警察满街跑，直到将其打死。（汗）很有看电影的感觉，有兴趣的不妨试一下。

◆怪异玩法

在第三个城的机场上会有要起飞或降落的飞机，在飞机将要起飞或降落时，让飞机前轮轧到你，会有一定几率被轧入机场下的地铁里。更有趣的是还可能出现闪屏画面。



◆修复特殊车辆

在游戏中，警车、出租车、救护车、FBI专用车等特殊车辆都无法喷漆和修复，但如果将这些车辆停入车库后关闭库门，等再开启后会发现汽车被修复了，这个方法对普通车辆同样有效。

——霍羿霖

NDS 超级马里奥64DS

美版 | 游戏原名 Super Mario 64 DS

◆水中恶搞





选择任意一个角色，跳进水里，这时什么也别按，只按住方向键的上就能看见角色在水中直立着身体，头露在外面。如果按住方向键的下，角色就会在水中倒立，只有两只脚露在水面，很有意思。

◆破坏王瓦里奥

如果用瓦里奥，进入游戏中的花园里，有许多小木碑。让瓦里奥站在小木碑背面，按A键就能把整个小木碑连根拔起，并且能投掷出去，投掷距离很远，投到水里就碎了。

——马翊轩

NDS 超剧场版军曹 演习!全员集合

日版 | 游戏原名 超劇場版ケロロ軍曹 演習だョ! 全員集合

◆小队共鸣

本秘技纯属娱乐消遣，看过军曹动画的玩家一定都知道，5只青蛙经常会聚一起共鸣。进入游戏，有时会在选择画面中发现KERORO会和其他青蛙会员不在同一个画面内，这时候把KERORO移动到其他青蛙队员里去。当集齐5只青蛙后，连续点击每只青蛙，一人点一下就行，就会出现共鸣——KEROKERO～TAMATAMA～GIROGIRO～DORODORO～KURUKURU。非常有意思哦，大家有机会可以试一下。

——王博



金手指

GBA 召唤之夜 铸剑物语 初始之石

日版 | 游戏原名 サモンナイト クラフトソード物語 はじまりの石

项目	地址	数值
第一个武器栏的攻击值	02001028	999
第一个武器栏的防御值	02001032	999
第一个武器栏的速度值	0200103C	999
第二个武器栏的攻击值	0200102A	999
第二个武器栏的防御力	02001034	999
第二个武器栏的速度值	0200013E	999
第三个武器栏的攻击值	0200102C	999
第三个武器栏的防御值	02001036	999
第三个武器栏的速度值	02001040	999
主角经验值	0200105C	99999999
守护兽经验值	02001084	99999999
点数	020036BA	9999
金钱	020015AC	9999
钓鱼点数	020015D6	9999
福引き券	0200147A	99
战斗中HP	030009B4	9999





金手指使用方法

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。



恭喜刚刚结束高考的各位，不知大家这人生第一场BOSS战打得如何？不管怎么样，接下来的日子大家就该尽情地享受这人生难得的短暂的无忧无虑了。而各位玩家想必已经对久违的游戏摩拳擦掌了吧？尽情玩吧，让这个暑假成为你人生中非常美好的回忆。

小编故事之糊涂虫

41辑《掌机王SP》制作完毕后，马修请了年假，为了赶11：30的飞机，将闹钟调到8:30。但闹钟响了后，马修伸个懒腰，又睡下去了，结果再次醒来时发现已经11:50了，虽然后悔不迭，但听说能退票，也就不那么自责了。回家休息了一周精精神神回来后，第一件事自然是去办理退票了，向主任请过假拿上机票，一路赶到售票处，结果被工作人员问："是不是带错票了？"这时马修才发现，原来带来的是已经用过的回程机票……

哈哈，小编们好。近来我们班里女生买NDS的多了起来，终于有人和我一起玩了，呵呵，其实这还多亏了《掌机王SP》呢！某天我刚买了新书回来，被偶同桌一把抢了过来，没翻几页就还回来了。我问她要看什么，他说上次最后不是有狗狗的照片吗？我开始还没反应过来，后来才想起来估计是紫枫的"土豆"，就顺手拿出NDS给她看我的《任天狗》。没想到狗狗的魅力实在大，从此以后她就爱不释手了，在我的唆使下，过了几日她就入手了天蓝色的NDSL（别奇怪，她是我们班有名的富婆）。现在我们班一下课就会听见一群狗叫声，上课则用NDSL的无线聊天软件聊天（环保部门应该给我们发个奖，节约了很多纸条啊）。只是班里太吵了，不能用语音控制，可惜了。大家养的最多的还是柴犬和吉娃娃，找不到"土豆"的品种，遗憾啊，是不是在其他版本里有呢？

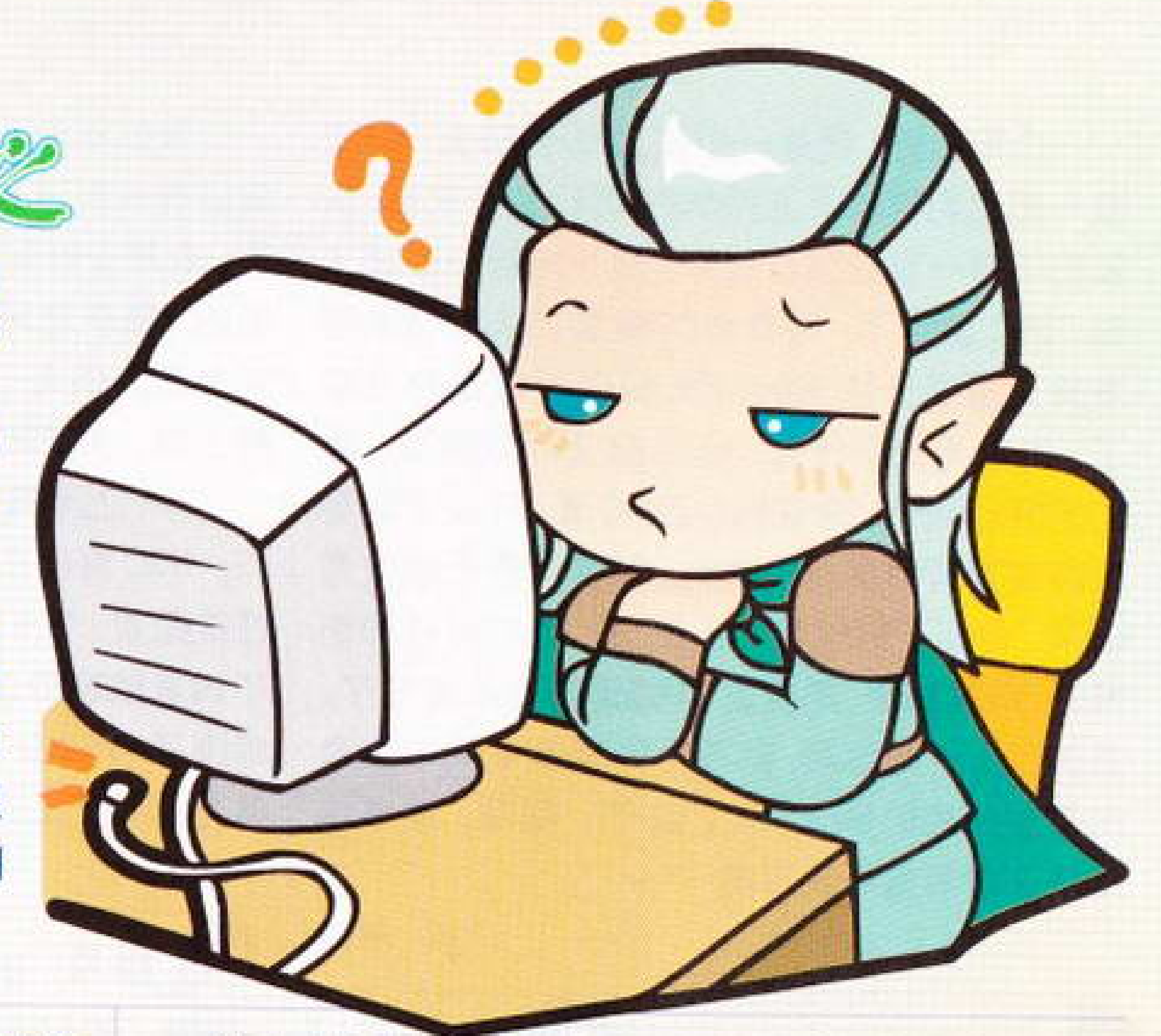
广州 张伟

软饼干：

土豆的犬种是博美，个人也觉得这种小狗非常可爱。还有，你们班的NDS玩得真热闹啊。

小编故事之糊涂虫2

制作41辑《掌机王SP》时，公司被病毒骚扰，其他部门多台电脑遭受攻击，但掌机王小组却无一受到影响。不过某日一大早，铭风却慌了起来："我上不去网了！"查毒，没有结果；重装系统，还是上不了网！几近绝望之时，才发现原来没有插网线……



最近我深深体会到了在中国进行掌机推广的难度。我们寝室一共6个人，有4个玩网游，1个什么都不玩，就我一个每天躲在角落里玩掌机。刚购入小P，本以为可以拿出来酷一下，谁想到那些人任凭那么帅的东西在他们面前晃荡，也都不看下一下，晕死。我想来想去想不通，于是策划了大约半个月，终于想到个好计划，在他们晚上通宵的时候把电闸拉了，然后说停电了，电脑玩不成了，要不试试我新买的游戏机？在无聊之中，终于一个人接过来试了一试，发现画面不错（还好我买的是《山脊赛车》和《怪物猎人》）；另一个人过来一看，说"嗯？游戏机画面什么时候变那么好了？"于是他们终于开始关注起来了。天呐，这世界是不是不正常了？请人玩游戏还费那么大工夫。（－ －）

上海 徐岚

软饼干：确实啊，迷恋网游的同学一般都对游戏机不敢兴趣。建议徐玩友在全校范围内征集同好，这样效果会更好。

马修：果然是各有各的办法，前面的张伟同学用狗狗让班里增加了N多女玩家；徐玩友巧拉电门也让寝室朋友关心起游戏来了。大家多多交流办法哦。

班上最近NDS多起来了。可是因为玩友们都是五大三粗的人，一个星期以后就开始有规模地患上了"触控笔丢失症候群"，开头丢了还能用备用的，后来备用的也没了就到店里买。随着丢失数量和速度的增加，门口电玩店的老板都笑得合不拢嘴了。（我们非常怀疑是他让人偷了以后低价收购的。－ －）我们商量了一下以后决定再也不去他那里买笔了。于是新一轮触控笔替代计划开始了，大家都开动脑筋找出各种"触控笔like"的东西，比如用完的圆珠笔、牙签、保险门钥匙、吸管等等，有人干脆用手。结果是老板笑得更开心了，因为保护膜可比触控笔贵多了，汗。

安徽 李远

软饼干：说到触控笔，上次本饼干差点把LIKY爱机的笔给弄丢了，还好找了回来，不然……（某编：吸管也能当触控笔吗？－ －）

马修：最关键的还是注意避免丢失吧，除了吸管，圆珠笔、牙签、保险门钥匙等对于NDS的屏幕来说，硬度都太高了。

回家路上看到两个讨论《火影》的人。甲："《火影》里的那个猪蛮强的嘛。"乙："使肉丸战车的那个吧，的确很强。"我瀑布汗啊！（以下省略1000字……）这封信就快结束了，我说句零碎的话，男同志的字，丑点没关系吧……

厦门 刘志鹏

胧月：没、没关系，其实阁下的字并不算难看，仅仅从"可辨认"这一条而言，就比某人翻开自己小学时的作业本时发现除了自己的签名外都不认识的那份尴尬要好多了。

小编们好，我是一个高二的住校生，昨天我一进我们班就听见同学在讨论鬼的事情，从我们学校一直说到西班牙，我一面听一面说了句“俗”就走了，可有个同寝室的人听得瑟瑟发抖。第二天醒来的时候看到他嘴唇都发紫了，大家问他干什么，他说寝室昨晚有鬼。我们问他什么鬼，他说他也没看清，只是老是看见寝室里有飘在空中的光，并带着悉悉梭梭的响声，但眨下眼睛后又不见了。说的时候神情紧张，眼神黯淡，把室友们都说得有点害怕了。当天晚上一熄灯后，我不紧不慢按我的习惯拿出藏在床头的NDS，蒙上被子：嘿嘿，原来这家伙还能装鬼吓人用啊……

广州 李岩

软饼干：你看把人家给吓的，可怜啊。不过在被子里玩游戏可是不好的习惯，嘴里呼出的热气能对屏幕造成损害。

马修：夏天盖被子……不怕热吗？另外，主动站出来辟谣吧，吓坏同学可不好哦。

我们政治老师有规定，每节政治课前让我们演讲有关经济的新闻，然后用书中的内容加以评论。本周五轮到我了，这次准备引用《掌机王SP》里的“掌机市场分析”里的那张图，评论就是供求关系，供大于求跌比如NDSL等；供小于求价格上涨，如PSP 1.5版。

PS：上学期我用的是《UCG》里的PS2、Xbox、PS、NGC售出总量对比，并且简单地说了PS3的性能配置，我们老师十分满意，并且当作讲课例子到其他班级讲“X班女生说的XXX”，因而我荣幸得了“PS3女”的称号，虽然不是很好听啦，但是与PS3扯上关系也不错。

上海 刘文理

胧月：这个例子很好啊，该MM两年后考上大学学习哲学的时候，也继续可以使用这个例子证明“表面上看似矛盾的两个事物必然有其互相契合的地方”。

紫枫：这是哪个哲学命题？

胧月：我自己悟出来的……

前几天晚上天气闷热，本人照旧在房间关上灯玩我的 PSP，玩得正爽时，突然一个有一个黑乎乎的东西出现在屏幕的右上角。我一看，天哪，好大的一只大蟑螂！一瞬间我的头皮发麻，大脑一片空白，本能地手一甩就把机器给抛了出去……还好挂机绳套在手腕上，要不然这损失可就太了。各位，以后玩PSP一定要套着挂机绳，夏天昆虫泛滥时也不要在晚上关登玩PSP，免得遭来一些“朋友”。

福建 张凯

马修：呼，令我想起半个月前关灯玩PSP、NDSL时，本人的屏幕成了蚂蚁情侣们的舞台的情形。令外，黑夜中的“朋友”很容易让人联想到一些毛骨悚然的东西哦……

我们的老师真好啊，对于学生中很多人喜欢玩游戏这个现象，不但没有严厉打压，还向我们借《掌机王SP》回家研究（真的只是借，不是没收）。末了对我们说，游戏并非洪水猛兽一样可怕的东西，只要能够自律，完全可以把它看作一项很普通的现代娱乐。怎么样，他很棒吧？

四川 陈天乐

胧月：这就叫——江海之所以能为百谷王者，以其善下之，故能为百谷王。简而言之，想接近一个人，首先就要骗取对方的好感……

众小编你们好：前几天闲着无聊，拿起《掌机王SP》研究了一下小编们的名字，发现8位小编的名字挺有趣的。既有马蜂（马修＋铭风），也有雷锋（雷伊＋紫枫）。最强的是居然还有月饼（胧月＋软饼干）。实在是佩服啊。可惜LIKY和海文组合不来。不知道之前给你们寄的信收到没，还是等吧。

Moon



铭风：前两个我多年前就发现了。不过那个最强的“月饼”我还真没注意呢……LIKY和海文也可以凑成“海k”呀！



LIKY：海文： 那就让让我们海K铭风吧。

写这封信时，外面是狂风怒吼，大雨倾盆。2006年第一号台风“珍珠”真不是盖的！由于现在是高一，所以有时间阅读《掌机王SP》，感谢小编们长久以来带给我在繁忙学业之余的那一丝轻松，真的不知道怎么感谢好，只好画一张LIKY的Q图，画得不怎么样却代表了我的心意，小妹在此谢过了！

福建 林紫茜



胧月：因为台风的关系，小编们工作所在地也经历了长达一个月的烦闷雨天。“珍珠”就是“珍珠”，完全有给任天堂社的王牌RPG新作造势的感觉呢。（笑）另外谢谢你的画，尽管线条稍嫌简单，不过这个LIKY看上去真挺可爱的。

《掌机王》封王行动！

各位阳光计划成员及有志投身编辑行业的各位注意，转职为正式《掌机王》编辑的机会来啦！符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱游戏，乐于分享和传播游戏的乐趣。
2.游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素。
3.游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类和丰富的游戏知识积累。
4.文笔优秀，有广博的见闻和学识；日语和英语水平达到看懂并准确翻译剧情的程度。
5.严谨认真，头脑灵活，勇于创新。
6.人品佳，性格好，能与人合作。
7.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括

1.写有您擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2.能力考核的文章，包括一篇生动传神的游戏推介文章；一篇专题文章的策划方案；一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进建议。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部，邮编：730020；Email 请投往 pgking@263.net。

短信快报

参与方法：编辑短信"*JCPK+你想说的话"，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

UMD是什么？

135XXXX6133

UMD就是PSP用的小光盘。

请问是大多数的PC恋爱游戏都能在PSP上玩吗？是的话怎么转换呢？

136XXXX6510

这个，除非官方移植或玩家、第三方小组自己移植，不然PSP上是无法直接玩PC的恋爱游戏的。

《为你而生》有一关是打牛，后来还要点爱心，我老是慢，点不完。有窍门吗？一定回答啊！谢谢。

139XXXX0010

吹风可以用电风扇作弊，点击数可就难了……不过日本已经有一种戴在手指上靠震动提高点击率的周边，不过国内似乎买不到，多练吧。



我的NDS表面有明显划痕，该咋办啊。

134XXXX8165

要么换外壳贴保护盖，要么注意不要让划痕再多了。

GBA的《牧场物语》金手指多少钱？

134XXXX8165

《牧场物语》没有专门的金手指周边，用普通的硬件金手指周边即可；用VBA改的话，连钱都不用。

今年要在上海举办的那个游戏展什么时候开始？

13681790977

是ChinaJoy吧？今年是第四届，7月28日至7月30日在上海新国际博览中心举行。

印花是贴，还是加在里面，谢了。

137XXXX7654

是贴在背面还是夹在信封里吧？怎样都可以。

我想??下我的PSP是港版的，但是并?]有中文的系？y?Z言，如果去???改大概多少?X，成功率高????]那?N容易???u?吧？

136XXXX0386

好多乱码……这位玩友问的应该是中文显示问题吧？2.7版就已经支持简体中文和繁体中文了，正常地按照步骤升级就可以了。另外，大家发送短信时，请一定用标准简体中文文字发送哦。

请问SP能用五号电池么？有类似的外设能让它支持么？在哪买？SP烧录卡都有哪几种？哪个最好？要物美价廉的！谢谢了！

138XXXX0282

SP用的是自带锂电池，虽然有用干电池为其充电的周边，但用的是7号电池，一般的游戏店都会有卖。SP烧录卡嘛，向你推荐EZ II PS。

请问GBA SP能不能用SC-SD的烧录卡？SC-miniSD呢？如果用2G的存储卡能存几个游戏？

138XXXX0282

都可以用，2G存储卡相当于16G容量的烧录卡，即使是256M的大容量GBA游戏也可以装下60多个。

根据《掌机王SP》13辑中马修之言，以及雷伊在《真·三国无双4》里第一个练满的是许褚这两样参考，令小弟不得不猜测雷伊的身材是否跟许褚差不多，在此想确认一下。

武汉 孙浩



马修：我特意看了下13辑《掌机王SP》，没有说雷伊什么啊……不过身材上，雷伊和许褚可差太多了，怎么说呢？就是两个完全不同方向的极端。

请小编们试试快速朗读下面数字：25252525252525 2……好了，来吃骨头。

天津 李睦



紫枫：哈哈，这个方法只能骗得了马修那种不养狗的人。

马修：不就是“汪汪汪”嘛……

一日，我们班级里某同学在玩《恶魔城》，无意说了一句：“哇，蝙蝠啊！”立即使占班级人数三分之二的女生尖叫起来。

深圳 罗一夫

软饼干：哈，场面肯定非常壮观啊！其威力不亚于蔓陀罗草吧。

马修：看到这一段后的惟一反应就是笑……

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12~17辑、《掌机王SP》第18辑（少量）、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22~27辑、《掌机王SP》第28辑（少量）、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第38~42辑。每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址：请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



6月拥有不少颇能谋杀时间的作品。《铁拳 暗之复苏》发售的日子也越来越近，经常泡在掌机区的玩家可以预备着到格斗专区转转。FC时代就富有盛名的"《重装机兵》系列"登陆NDS后虽然画面比前作没有多大进化，不过寻找并改装战车的乐趣还是使得很多玩家竞相追逐，请大家在NDS区的固顶帖里尽情参加讨论吧。

邪道偏方



我认为是找个凯子问他猛借兵，自己发展商业，一年就可无敌，特别是袁术和马腾，简直就是个白痴……

silent1214

最快的通关办法是攻一座城搜刮一座城，然后弃城攻其他的城。这种非固定地盘的打发好处是钱用不完且战斗不断，搜刮的收入比长期投资见效要快得多，短短几年里就可以干掉所有国家。

heianderen

三国志DS必胜战术

一开始上来什么也不要做，去训练吧，把训练值练到70以上，去攻3、4个城下来，再委派政治高的武将去当太守。关于委任，与敌城相邻的城选适应型，其他选生产型这样就有稳固的根据地为你赚钱，你自己光带着比较强的武将攻城掠地就行了。到了后期全选成军事型，这样统一全国只是时间问题，看着手下打就行。

十三月的贝多芬

健康小贴士

玩掌机游戏时注意你的手肘

手肘内侧有着肱动脉，是人体6大动脉之二(因为是两条)，每秒输送血液……算了不重要。总之，如果你发现你长时间玩掌机游戏时会出现中指、无名指、小指麻痹的现象的话就说明你手的姿势不当了。玩掌机游戏时因为荧幕就在掌上，所以会自然而然地把双手弯到一定程度来使荧幕靠近眼睛，而这样就会压迫到肱动脉，使得血液输送不良，手指产生麻痹现象。而发生此种情况时一般人都会认为是手指姿势僵硬造成的，从而去按摩手指。但是很可惜，没用。

正确的处理方法是快速伸展、弯曲手肘，来达到活血的目的。这时你会感到手只有类似刺痛感的感觉，那就对了。如果经常如此，请改正姿势，将荧幕拿得远一点，因为身体某部分长时间缺氧会导制细胞坏死，另外同时也可以保护你的眼睛。

黑衣蒙面人

欧洲NDSL发售海报欣赏



松山光

YY一下PSP可能会成为PS3的无线手柄吗？

YY的，呵呵。有人会问L2、R2键没有，但我的回答是可能会出一个USB的周边配件，上面就有L2、R2键。依照Sony的技术应该可以的，还有电量问题，我想应该不用屏幕的话可以用5小时吧。PSP的屏幕在有些游戏里可能用法和NDS的屏幕一样，比如看地图什么的。

以上只是YY但有可能实现的哦。

UBISOFT

回复摘录

从GBA可以成为NGC手柄来看，完全有可能。不过这个电……不要在打BOSS的时候没有电啊，我不喜欢边充边玩的。

bobxu



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 经历了破解与厂商反复的较量后，从硬件上攻破PSP加密防线的直读芯片也终于出来了。而价格也高达90美元，上辑的《掌机王SP》有详细报道，本辑大家以此为话题来进行一番讨论吧。

就像早期的PS2那样，不会十分的完善，有危险，还有就是贵啊！

xgyocg

应该不完善，不会有多少人会去试吧？

SQUARESOFT

至少要一年才会成熟。

xgy

体积会不会变大啊？影响PSP的美观吗？

将爱赋予水星

等成熟了、价格下来了就考虑，继续2.71。

DARK

将了Sony一军，Sony看着办吧。

samchen0079

如果便宜一点还可以考虑。

HeavenX

先看热闹，等成熟了再考虑购入。本人是2.7的机子，看来玩D的春天快到啦，哈哈！

4842647

估计现在破解小P也就只能从硬件入手了，一开始肯定不完美，至少价钱不便宜。还是过段时间再看看吧。

dreamboyg

那种价钱不是我们能承受得了的，最少要一年才能完善。

十三月的贝多芬

再等等吧，现在性能既不稳定，价格又贵！我可不想让我的小P去吃这个螃蟹。

PS：比起硬件破解，本人更期待软件上的破解，好比当前的Devhook 0.41。

黄金太阳

等价钱下降了……哈哈，入手？迟早的事。

破灭的轮回曲

怎么会这么贵啊？

harrysztq

希望游戏破解能跟上速度就行了。

良人帮

太贵了！

mwx

宁愿买两张UMD……

焉の世界

对国内2.5的机器而言，或许是好事情，所谓一次投资终身收益，但是在6月6日后对1.5的机器貌似可无可有(自己是1.5的偷笑着飘过)。

对Sony而言，无疑是雪上加霜，本来靠PSP推广UMD的计划已经失败，虽然现在靠软件死撑防止破解，但是现在硬件这么一来，估计对以后的ISO推广都有困难了。

bobxu

想问一下，这个东西怎么塞进PSP里？

felix37837

本辑热点话题

美版NDSL发售

本来相同主机的不同地区版本发售引不出什么话题，但是大洋彼岸排队购买NDSL还是对我们有了不小的影响，那就是国内NDSL的价钱终于被拉下来了……欢迎大家就美版NDSL的发售和给国内NDSL市场带来的价格上的影响等来进行一番热烈地讨论。

参与方式

短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在6月21日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“热点话题讨论专贴”中发表您的看法。



◀美国的NDSL首发盛况，马里奥和路易也在抢购队伍中……

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

小编寄语



◆国内某垄断行业在儿童节那天再增苛捐杂税的行为，让本人透彻地领悟到了"鼠目寸光"、"杀鸡取卵"等诸多成语的含义，生活果真是最生动的课本，人生果真是活到老学到老……

◆做完41辑又请年假回家了。虽然延误飞机不大爽，但回家后和亲人旧友相聚还是很愉快的。

◆回家带上了NDSL，却忘了带游戏……还好有PSP和《大战略》，现在玩的就是PSP的《大战略》，《重装机兵传说》则进入排队等候状态。



▲《大战略》……本人最爱的游戏类型果然还是回合制战略SLG啊。

◆近期关注的是世界杯和超女，不过也只是关注一下，呵呵。

LIKY

◆最近最火热的话题无疑是世界杯了，LIKY虽然算不上铁杆球迷，但也是挺关注的，晚上9点的比赛基本不会放过，12点以后的就不敢再看了，因为怕影响第二天的工作。不过最最最遗憾的是没能看到开幕式，因为那天GF非要看她的"超级女生"，唉！我相信会有不少跟我同病相怜的人吧。马上这个星期的"超女"又要来了，GF是肯定不会放过的……

◆小区的路边好多棵芒果树，现在正式芒果成熟的季节，树上都挂满了芒果，看着特别诱人，不过附近都有保安，我也不敢轻举妄动（笑）。想起去年在福州的一段日子，大马路边上，小孩子们拿着竹篙在树下敲芒果，还有得脱下鞋子往树上扔，芒果掉下来就听到一阵欢呼，真是令人难忘的童真景象。



软饼干

★休息日约朋友们去游山玩水，原本坐惯了办公室的椅子，再去爬山还真不大适应，回到家后胳膊和腿便开始闹别扭了。

★电影《寂静岭》终于看了，不过不是DVD版。一些片段与游戏非常相似，剧情还是那么晦涩难懂。就总体而言，个人感觉拍得比较失败。

★世界杯终于开始了，每天晚上9点钟就能看到一场比赛，爽！本人比较关注的意大利队表现良好，希望能顺利从小组出线。

★借此宝地祝家乡的两位好友生日快乐，本命年行大运！

雷伊

▲NDS版《口袋妖怪》的新情报终于公布了！重新复活的昼夜系统、全新的雌雄个体差异以及更多的新要素……不知道苍海王子能不能搞到手。

▲NDS版《逆转裁判4》的新情报终于公布了！全新的男女主人公真是让人眼前一亮！"新人杀手"亚内武文依然健在！不知道届时还能看到多少熟悉的老面孔登场呢？

▲粗略估计了一下今年下半年的购物计划：PS3、Wii……再加上去年发售还没购入的Xbox360……看来必须得控制一下最近几个月的开支了，如果再保持以前的买游戏频率，那可真不知猴年马月才能进入家用机的次时代了。

胧月

★师匠大人于本月到深圳某知名公司参加面试，通常需要一两个月才能解决的入职流程被他在一周之内搞定。师匠不愧是师匠，"战神"的称号不是白来的。

★借着采访漫漫鱼慢慢游的机会"强行"上紫枫家蹭了一顿饭，土豆越发会装可怜，而紫嫂做的菜也越发可口了，虽然那外形有点……（被熟悉的升龙拳打飞："没有'虽然'！"）

★极想养狗、极想养狗、极想养狗……哈士奇还是萨摩耶呢？苦恼中。

★有读者看到38辑的封面后写信询问什么叫作"绝对领域"，该ACG专用词汇表示：女性腿部的长筒袜以上、短裙以下露出的部分，通常是女仆装的标准配置之一。


▲现在知道"绝对领域"的位置了吧。

紫枫

◆可乐瓶盖

紫枫有每日一瓶可乐的习惯，且每瓶可乐喝完之后都会保留下瓶盖。一个礼拜前将抽屉里所有瓶盖翻出来，找出那些里面标明有赠饮的放于随身背包中，整理出来的赠饮瓶盖居然使自己在之后的一个礼拜中都没有掏钱买过可乐……

◆Q-Zone、博客、日记、冷清……

很早就在Levelup上开通了自己的博客，但一直到前几日才开始在上面上传自己有关的内容，可惜始终没有其他人勤快，日志更新缓慢，毫无人气。反观自己的Q-Zone倒是有不少人因为紫枫放在其上的《合金装备》音乐而有留言。人还是不能太过懒惰的……

◆生日礼物

马上就是自己的生日，GF问到想要什么礼物，答曰："大众甲壳虫。"被鄙视良久……(可是偶真的很想要一部大众的"甲壳虫"啊～)

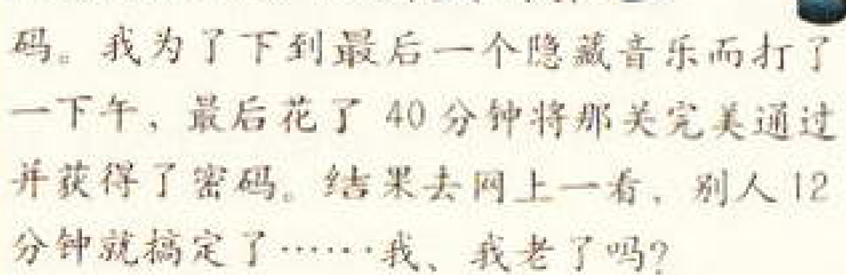
海文

☆人类总是不断地为自己创造"节日"，于是，四年一度的世界杯又回来了！海文本身不是足球控，但也被世界杯的氛围深深感染着。出去买东西的时候时常都会被店长关切地问到晚上看世界杯不？几个好友也纷纷打电话过来邀我前去喝酒看球。海文也终于明白，世界杯并不是简单的足球比赛，而是一次狂欢。于是海文也决定要加入此次狂欢，狂欢的代价则是天天熬夜……

☆当学生朋友们拿到这辑《掌机王SP》的时候，应该都放暑假了吧。海文羡慕你们啊！祝大家吃好玩好，不过海文也提醒各位打游戏要有节制。时间有的是，千万不要玩游戏玩至废寝忘食，这样就背离了游戏乃休闲娱乐的本意。

铭风

◆《Locoroco》这款可爱风格的游戏实在太吸引人了。最近官网上提供各种壁纸和音乐的下载，不过你要输入通过试玩版的关卡后获得的密码。我为了下到最后一个隐藏音乐而打了一下午，最后花了40分钟将那关完美通过并获得了密码。结果去网上一看，别人12分钟就搞定了……我、我老了吗？



◆虽然对世界杯不感冒，但是你只要开个QQ群里面就在用文字实况转播……融入其中感受气氛也十分不错啊。

◆《逆转裁判4》公布了！十分欣赏名为"看穿"的魔女女主角。希望游戏的剧情和人物的个性都能保持GBA版三作的素质。

Welcome

交流空间



普雷马克原则表明，当教师的请求、惩罚和片刻的尖叫都无济于事时，改编课堂的相倚程序往往可以获得成功。临近期末考，祝大家都能开心过暑假，也祝师生关系更加和睦。另外，本辑“交流空间”的陈维宇朋友，如果你有上网的条件，请尽快和我们取得联系，谢谢。

姓名：盛林峰
性别：女　　年龄：15

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《生化危机》、《失落的魔法》、《天诛 暗影》、《女神侧身像》、《恶魔城》、《牧场物语》、《游戏王》、《火影忍者》、《口袋妖怪》
地址：浙江省湖州市富丽家园二区14幢106室
邮编：313000　　电话：0572－2603608
想说的话：NDS、NDS、NDS……

姓名：孔国荣
性别：男　　年龄：13

拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人EXE》、《口袋妖怪 绿宝石》、《恶魔城》
地址：广东省佛山市南海区桂城南兴路176号301房
邮编：528200
想说的话：《掌机王SP》万岁。

姓名：孙犁　　昵称：Lnitial S
性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《头文字D》、《恶魔城》、《MGS》、《口袋妖怪》
QQ：395284993　　电话：13617202164
想说的话：祝各位玩友早日拥有心仪的掌机，祝各位即将高考的朋友考出好成绩。

姓名：李方达
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：PSP的一切游戏
地址：安徽省合肥市第四中学初二（1）班
邮编：230011　　QQ：529641773
想说的话：我希望有越来越多的人支持《掌机王SP》。

姓名：黄冬青　　昵称：抄人
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《火影忍者》、《天诛》、《口袋妖怪》
地址：福建省厦门市同安区城北新村居安2－305室
邮编：361100
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，我的运气也越来越好。

姓名：郭翔宇　　昵称：Aquar
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《WE》、《怪物猎人》、《大众高尔夫》、《最终幻想》
地址：沈阳市于洪区黑山路6号292
邮编：110034　　QQ：420375213
想说的话：玩正版UMD的同志永垂不朽。

姓名：程益民　　昵称：橙子
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBC、GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《火影忍者》
地址：上海市宝山区月浦镇德都路218弄70门102室
邮编：200941
Email：cymalf@163.com
QQ：524995761　　电话：021－56195532
想说的话：喜欢火影的一定来找我。（顺便给我来台NDSL吧，我不要PSP。）

姓名：吴君贤
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《真·三国无双》、《牧场物语》、《山脊赛车》
地址：福建省泉州市丰泽区东霞新村新晖苑C#－201室

邮编：362000　　　QQ：6364966
电话：13799505068
想说的话：希望给我中个 PSP，送给我可爱的妹妹，她太喜欢 PSP 了。如果中奖，一个字“爽”，祝《掌机王 SP》越办越好。

姓名：伊俊竹　昵称：王子
性别：男　年龄：16

拥有掌机：iGBM
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《数独》（推荐哦）
地址：黑龙江省大庆市第三十六中学初四·一班
邮编：163712
想说的话：友谊在游戏中见证，游戏在友谊中升华。

姓名：林岳峰　昵称：晓月风车
性别：男　年龄：19

拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《火纹》、《约束之地》、《尤歌朵拉同盟》以及所有 RPG、S·RPG
地址：广东省东莞市东城区新世纪豪苑碧水蓝天3栋1302
邮编：523000　　　QQ：372280634
电话：13712829988
想说的话：活泼、开朗、喜欢战棋和 RPG 的男孩女孩加我，今年 6 月 9 日以后来信必复，让我们在游戏中体验爱情与友情！

姓名：陈维宇　昵称：大虾
性别：男　年龄：18

拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《恶魔城》、《塞尔达》、《马里奥》
地址：黑龙江省双城市实验高中高一五班
邮编：150100
想说的话：我要以画会友，画漫画厉害的人都来信吧！我们一起漫画 PK。

姓名：高俊毅
性别：男　年龄：小 P 孩

拥有掌机：GB、GBC、GBA、PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《黄金太阳》、《恶魔城》、《王国之心》
地址：厦门市集美区高浦村第三小组村委楼西侧
邮编：361022　　　QQ：616663102
电话：0592－6252202
想说的话：中奖！中奖！NDSL！

姓名：王心宇　昵称：焰の扉
性别：男　年龄：13

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战》、《怪物猎人》、《恶魔城》、《SD 高达 G 世纪 DS》
地址：北京市海淀区金雅园 5 号楼 5 单元 802 门
邮编：100089　　　QQ：382200056
电话：51506339
想说的话：愿能结识喜欢掌机的朋友以及《掌机王 SP》昼夜工作的小编们。祝《掌机王 SP》越办越红火，我真的非常想有一天能够得到一台我做梦都想要的 PSP！

姓名：程雷　昵称：lei cheng
性别：男　年龄：13

拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《洛克人 ZERO》、《机战》、《黄金太阳》
地址：北京市崇文区光明楼夕照寺绿景馨园 9 号楼 5 单元 512 号
邮编：100061　　　电话：87190630
想说的话：在此对各位小编说一句：“辛苦了。”

姓名：胡羽　昵称：黄色闪电
性别：男　年龄：16

拥有掌机：正在攒钱
喜欢的游戏《口袋妖怪》、《FIFA》、《黄金太阳》、《大战争》
地址：江西省南昌市江西师大附中高二（4）班
邮编：330000
想说的话：PSP、NDSL，何时我才能拥有？

姓名：许灿光
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：很多
地址：广东省佛山市禅城区
邮编：528000　　　QQ：329050913
想说的话：《掌机王 SP》是一本好书，一本好书的背后一定会有一批出色的小编。

姓名：李文强
性别：男　年龄：21

拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《机战》、《KOF EX2》、《口袋妖怪》
地址：上海梅陇路 130 号华东理工大学 718 信箱
邮编：200237
QQ：414463055
想说的话：支持《掌机王 SP》。



大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

有很多玩《怪物猎人P》的人初期用大剑，而之后就用别的了，大剑的攻击力不是很高的吗？可用大剑单打集会所G级的怪很慢，而片手剑和双手剑的攻击力更低，为什么会有这么多人用呢？

安徽 刘昆

各种武器从单发的威力看，的确是大剑最高。不过考虑到攻击频率，大剑想保持和其他武器一样的攻击输出总量，就需要每刀都砍得非常准才行。不过大剑的硬直时间长，导致很多猎人后期会更换武器种类。片手和双剑都在攻击频率上占优，即使砍空一次，损失也比大剑砍空一次小很多，总的攻击输出依然很高。

通过《掌机王SP》得知神游也要推出NDSL了。我想问一下水货的NDSL和神游出的行货究竟有什么区别，买哪种好一点呢？

YBB

除了行货和水货的区别外应该没有什么两样。行货有中文游戏和售后服务等优势。当然，神游出的主机上标贴上的文字也应该由Nintendo换成了iQue。

NDSL不刷机能用烧录卡吗？我们这里小地方没有刷机条件啊。

Klifod

可以，你需要额外购买个插在Z版卡插槽上的引导卡。NDSL可以用的原版卡带大小的引导卡有Passcard2和3，Passme2Zm，superkey，MK4和MML。你可问清楚再购买。

我有个《尤歌朵拉同盟》的问题。你知道第32关入手不明物质和炼金用具后，要使炼金成功将物质成功变成神圈マセラティ的条件是男主角拿到不明物质时候达到16级，还是以后达到16级？

zcx263

在获得不明物质后，每过一回合物质后面都会出现一个字。在最后一个字出现前你的等级要达到16级或以上，这样那个字才会变成“神”，获得神圈マセラティ，否则就会变成珍圈マセラティ。

在GBA的《塞尔达传说 不思议的小人帽》中，将石化的公主复原后，城堡坍塌，此时出现BOSS挡道，这时用什么武器消灭BOSS。我什么武器都试过，可是都不起作用，怎么打。

lugangoa

你说的是最终BOSS，在BOSS的手从地下伸出时用魔杖困住，然后变小进去搞破坏，把眼睛颜色不同的那个打爆。在两只手都破坏后要边躲避BOSS发的光球边蓄力，用4分身反弹BOSS的小眼睛发出的光球，4光球同时命中的话4只小眼睛会暂时消失。接着就可冲上去，和大眼睛做个了断了。



请问玩过PSP版的《大家的块魂》的小编，怎样才能玩Eternal Mode啊？

hyde

想玩某关的无限模式，你得在完成关卡后获得80以上的评价（满的是100），这样的话你造出的岛就是最高级别的。而以后再次选择此关进行游戏时就可以选择Eternal Mode了。而获得评价高的方法为在尽量少的时间内推出尽量大的“块”。

小编们好：

小弟最近在玩PSP的《幻想水浒传Ⅱ》，被收人问题搞得晕头转向的。其中有个叫オウラン的女性同伴在攻略上只是草草提到去クスク

スの街就能收到她，可是我把街道中的每个角落都找遍了但还是没发现她的影子……难道有什么特别的条件？

上海 Mizu

要收得オウラン的确是有特定条件的。首先，在时机方面，必须等到ミューズ陷落后才能触发她的情节。在ミューズ陷落后将队伍中全部换成女性同伴（主人公除外），然后就可以去クスクスの街了。不过单单这样还无法碰到她，必须先跟クスクスの街桥下的老婆婆对话得到最近有人专门袭击女性的消息，然后过桥就能够触发剧情，从而令オウラン加入，如果还是无法遇到她就在与老婆婆对话后离开街道再进入一次。

我最近在打《失落的魔法》，打到倒数第二章，主角冲入其父亲所在的神殿和几个怪物战斗。这关主角会兵分三路，主角是单独在中间的，这样根本无法跟中间的巨人打。请教大大一下我该怎么办吧。

兰州 何明

这关我印象比较深。其实你会单独面对巨人是因为你只带了两队魔物，你带的第三队魔物会跟随你战斗。不过中间的魔物比较强，你可以考虑带些远程攻击的兵种，然后用石属性的魔法制造障碍让对方无法靠近你。这样你就可以用远程攻击干掉它们了。

因为PSP的待机和关机都需要将电源键推上，所以有时候想关机却进行了待机，然后电全消耗完了，很郁闷。所以想请教如何才能判断PSP是正常关机了（别跟我说再开一次机）？

江威

其实界限很好判断，你将电源键推上后按长一点就可以了。不过有时候会手滑一下。这样你就要看电源灯，待机时绿灯会闪两下，而关机绿灯就直接暗掉了。

请问《怪物猎人 携带版》中的困难和G难度这两个难度是用什么方式来进行选择的？

北京 王子欢

困难指集会所的5星任务，而G级则是集会所6~8星任务。

我看到攻略上说打老山龙的时候，可以爬上它的背剥取3次，请问怎么才能爬上去呢？

qinia

打老山龙的时候，仔细观察可以看到2、3、4区的道路两旁都有梯子可以爬上高处，站在高处便可跳上老山龙的背，不过对于新手来说推荐4区的吊桥。在4区后半段有一段斜坡可以上到吊桥上（还需要爬一段梯子），上桥后将视点调整为向下，观察老山龙，当它背上最高的一排刺通过桥底时便勇敢地往下跳吧，此时正好落在它的背上，抓紧时间挖吧，剥取3次后尽量往边上爬，过一会老山龙会将你甩下背。



▲背上最高的一排刺即将通过桥底，准备起跳。



▲成功跳到背上剥取。

遗留问题

小编精力有限，虽然每辑回答了很多问题，但短信、邮箱或其他平台中依旧有很多问题不能回答。现在会将这些提问放在最后，望知道的玩家多多帮忙，将答案发给我们。

请问《龙珠大冒险》中第四条秘籍是什么？第四条小游戏怎么开？

133XXXXX913

《黄金太阳2》中无头骑士的迷宫里一进去就能看见但确有块石头挡住的宝箱怎么拿？打死无头骑士是否有一定概率得到稀有物品？概率是多少？

139XXXXX255

请问在《迷失蔚蓝》里怎样挖到蚯蚓？什么地方有大型动物？桌子和怎么做？有床吗？怎么做？

138XXXXX145

如果你问一个善于溜冰的人怎样才能获得成功，他会告诉你："跌倒了，再爬起来。"如果你问小编怎样才能中奖……为了避免因为广告嫌疑而四处飞来的板砖，小编只能说："自己看着办吧。"(一_一)



中奖者的反馈

姓名：周黎舜　年龄：12　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：

地址：上海市莘庄镇中春路4915弄14号502室
邮编：201100
电话：021－64880012
拥有掌机：GBA、NDS（中的）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《忍者神龟》、《马里奥》
想说的话：游戏无敌，游戏必胜！
中奖感言："啊，我中了！"我大叫起来。(注：所有人都莫名其妙地看着我。)

姓名：贾音　年龄：23　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：17

地址：河南省开封市裴场公胡同2号
邮编：475000
电话：13069339995　QQ：363657016
Email：jiaying-111@163.com
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《我们的太阳》
想说的话：我还有机会中PSP吗？如果有，就给我一台吧。
中奖感言：真的很意外，看到我的名字时，真不敢相信啊。

姓名：马微　年龄：23　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：17

地址：贵州省兴义市食品厂
邮编：562400
电话：0859－3245541　QQ：258114226
Email：CNTMGMW@tom.com
拥有掌机：GBP、GBC、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《马里奥》
想说的话：没想到我们边远地区的玩家也能被关心！
中奖感言：希望下次还能更幸运。

姓名：徐凯运　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：17

地址：上海市卢湾区绍兴路11号07室
邮编：200020
QQ：176564914
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：多到数不清，种类繁多，最擅长SLG、S·RPG
想说的话：见NDS、PSP，口水瀑布流！
中奖感言：梦想有一天不小心把记忆棒掉进马桶里，出现了仙女因我的诚实，送我NDS和PSP。(^_^)

姓名：魏宝民　年龄：30　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：18

地址：北京市海淀区青龙桥医院药剂科
邮编：100091
QQ：199741493
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：黄金太阳
想说的话：太高兴了！
中奖感言：谢谢《掌机王SP》，我会一如既往地支持你们！

姓名：张俊　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：18

地址：广州市福今西路2号602
邮编：510080
QQ：130051456
拥有掌机：WSC、GBA、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》
想说的话：我要NDS啦……（两眼发光）
中奖感言：平常运气差的我竟然中奖了，真不敢相信。



绽放的烟花

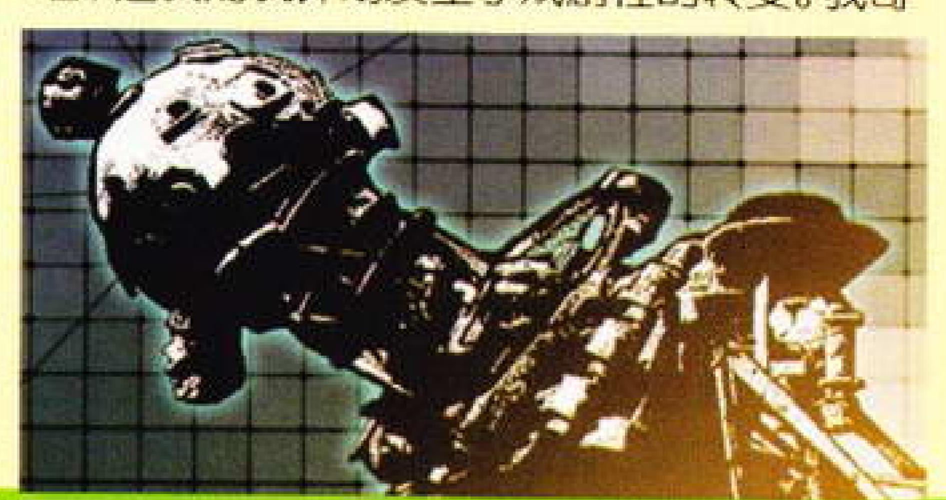


文 余生一坠

PSP是很强的掌机，2004年以绝对的次世代掌机形态出现在大家面前，给了人绝对的震撼，宽屏、高亮、高清晰、UMD新格式载体，加上MP4、MP3、Wi-Fi等一系列功能，实在不得不佩服Sony！且不说其强大的功能，只看其漂亮的外观就绝对可以将一个普通玩家给“一闪”了。

经过和父母的一系列拉锯战，老妈终于同意给我买一台掌机了。这是继板砖绿屏乳白GB后我将拥有的第2台掌机，继宿舍电脑机箱上那台落了很厚的灰的PS2之后我的一台全新主机。第一个想到的自然是可爱的小P和魂牵梦绕的《LUMINES》。那时候，被那块大屏吸住眼球的我连NDS是个什么东西都不去考虑。每天都要和周围的人诉说心事，大声宣布：“再过N天我就入手PSP啦！”

在向我哥和几个游戏同好倾诉“心事”之后，这次购机计划发生了戏剧性的转变。我哥和N位同好说：“PSP真的不适合你！”这一句话看似轻松，实际对我的打击很大，我难道就不适合次世代新视听享受吗？之后一句：“看看你的PS2吧，有能让你放下心里其他事情安心玩下去的游戏吗？”一句话道醒梦中人——PSP上都是些和家用机游戏类似的游戏。除了《LUMINES》，我还要玩什么？难道只用来上课看电影吗？



我打开电脑，MYIE，GAMESPOT，NDS视频，之后我对NDS的看法完全改变了。那些满是马赛克的画面里要诉说的是如水般简单透彻的东西，它要讲述的是游戏的故事，而不是故事里的游戏。那些曾经为之神倒侧目、简单至极却又无处不蕴藏着智慧的游戏，似乎又回来了。它把我深深吸引住了，那支小小的触控笔在我眼前写下四个大字——“就是它了”。那是一种久别的孩提时代的游戏的心情。

一个星期之后的寒假，坐了7小时的闷热火车，下车时，站台上还飘着小雪。从那个遥远的陌生的高速发展的美丽海滨城市回到我的家，周围的一草一木依然老旧，眼前的楼群也觉得忽然矮了一半，家的院子里躺着的那几只白色的狗狗还是那么亲切地迎着我一溜小跑奔过来。第二天一早，银色的NDS就进

了我的包包。一路飞骑到家，坐在床上脚贴在暖气上，按下POWER键，叮咚——清脆的开机声音把我拉进了另外一个世界，那个曾经失魂落魄的世界，那个只有简单规则和鲜艳色彩的世界，那个已经被自己尘封的世界……

假期，时间飞逝。所有画面都定格在手握NDS的我的眼前，游戏一个个品味着，时间飞快地过去。年三十晚上，我又和父母坐在电视机前看春晚；而去年，自己是去另外一个屋子玩PS2，漏看了赵某人的经典小品。今年边玩《马里奥赛车》边和父母聊天边看歌舞升平，后来我教父亲玩《应援团》，教母亲玩《直感一笔》。我和母亲坐在床上，两人埋头盯着NDS的小小屏幕，好久没有这样轻松的气氛了！这样简单的娱乐，这样自然的笑。虽然他们玩半天也还是不太得要领，但是游戏的乐趣轻松灌入，连一次次"再应援"的咚锵画面他们都会带着笑容迎接。

这样的情景好久没有来过了，记得小学一年级老爸给买了小霸王游戏机，红白色的机身和长方的黄色手柄，带给我们一家三口无限的快乐。和父亲一起拼《俄罗斯方块》，和母亲玩《炸弹人》，那个放在床头的小小14寸黑白彩电活动着几十个移动块，几K大小的贴图，在我的心中却是色彩饱满的绽放着的花，是记忆中的瑰宝。后来的GB、MD、PS、PS2，父母都不知道我玩的是些什么，也再没有和父亲一起玩FC《台球》因为输赢而争得一塌糊涂的情景了。儿时的玩伴，曾一起奋战《魂斗罗》、《魔强统一战》的那些人都慢慢一个个离开，一些彻底离开游戏；一些留下来，但也只是晃晃鼠标，来两盘《CS》或者整天沉迷在"韩国泡菜"中。我开始一个人默默地游戏。我几乎一个人死在电视机前，游戏成了孤独的游戏。还好，曾经的一切，如今又被NDS带回来了。



等待时，随身携带的NDS便成了我最大乐趣。《大合奏》是最常玩的游戏。任天堂连普通的节拍音乐游戏都能做得与众不同，这个不同于其他音乐游戏的《大合奏》的特点就在于其利用NDS的仅有的10个键覆盖了几乎整个音域，真实地模拟了乐器的演奏过程，将旋律加入到节拍游戏中。其中几十首耳熟能详的经典歌曲更是百听不厌。于是一条耳机便从CD和NDS之间来回转插，等待的烦躁和无聊则会顷刻消散，掌机的作用不就在于此吗？游戏的乐趣不就在于此吗？

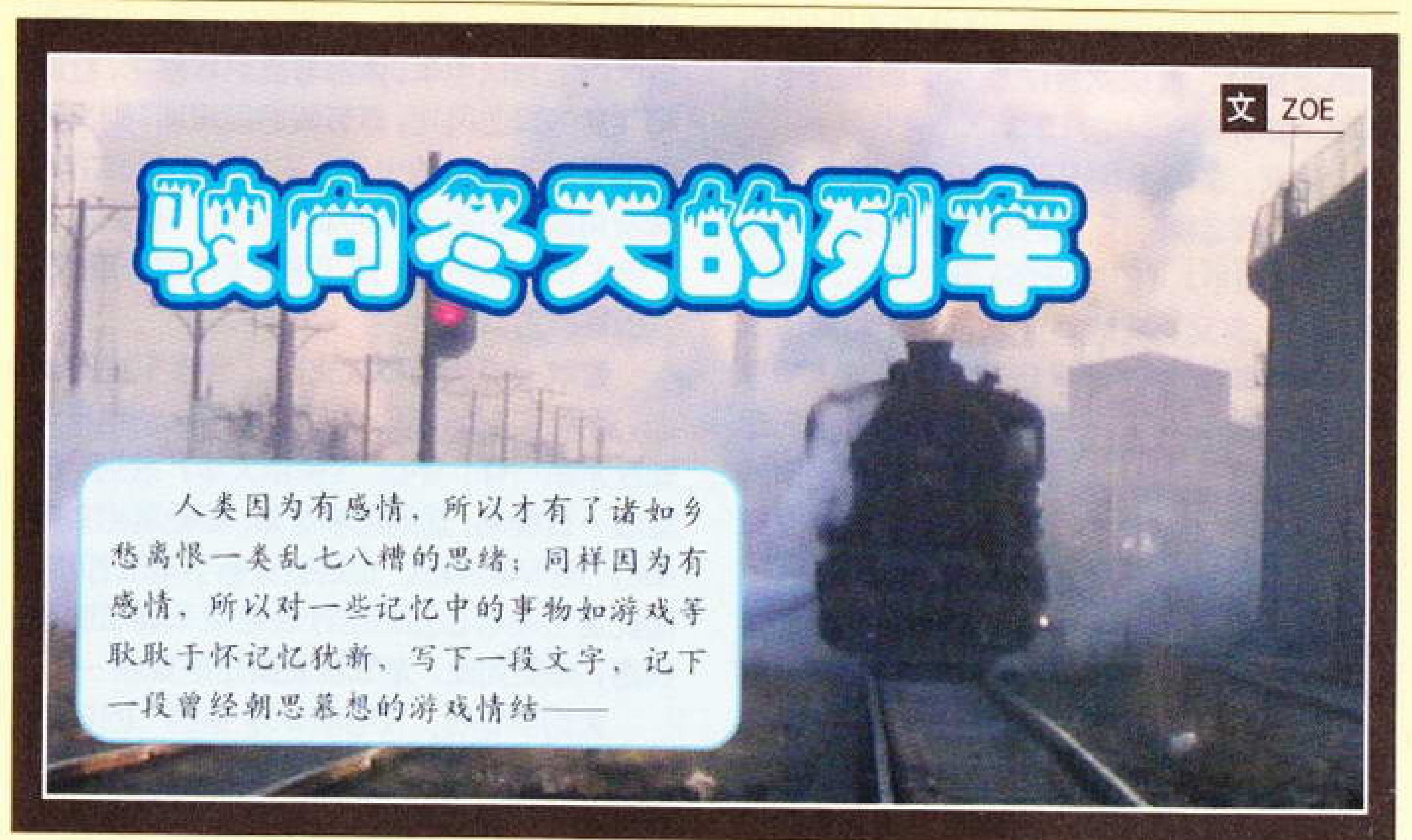
没有大块的时间去体会家用机上精彩平衡的系统和庞大的剧情时，我会躺在床上，找个舒服的姿势，去体会另外一个简单些的世界。《迷失蔚蓝》，那个孤岛给我一份静下来的心情；《双重记忆》，百年的恩怨，亲情爱情，生与死的交错给我一次感情的冲击；《马里奥64DS》让我离开PC上的N64模拟器，真正在游戏机上领略这款绝对的3D经典，其蹦跳间的乐趣是其他所有平台游戏不能比拟的；《应援团》，热血的音乐和似懂非懂的15个小故事，表面暴笑无厘头，却内含无限激情，将操作、画面、音乐完美融合……还有一堆非常棒的游戏，简单，却真实；简朴，却充溢感情。

都说任天堂保守，然而我觉得是执着，对游戏的执着。游戏的真谛是什么，每个人心中都有不同的答案，每个人也有不同的取舍。但我想每个玩家都是抱着玩游戏、而不是被游戏玩的心态。开始1小时还弄不明白基本系统的游戏越来越多了。它们在考验我们的意志？还是我们的耐力？那些研究，那些心得，那些攻略，都成了和数字叫劲的工作的时候，游戏的乐趣也就成了数学的算法和公式的代入，成就感大于快乐……仔细想想"游戏"二字我们儿时是怎么理解的。赛跑吧，后到家的输一块糖，一个简单的规则，一个单纯的动机，为了甜；这次任氏走的还是轻松路线，掌机要的不就是轻松吗？要的不就是随时随地的简单的快乐吗？几只狗狗在人们眼前摆头摆尾一番，就能让打得累了杀得烦了的玩家们坐下来抚摩抚摩它们的头，然后乖乖掏钱出来取一台像文曲星的NDS回家。那天，父亲对我说他看的介绍游戏的电视节目，20年的《俄罗斯方块》为什么这么受欢迎？因为它的规则不烦琐，玩法简单，容易让人接受，四

个小方块的七种组合，从天而将后堆砌成面，层层消去，任时间轻松流逝……

后记：次世代的袭来，让我们的视觉受到极大刺激的同时带来的是对本世代的些须厌倦。看完E3任天堂公布的 WII 之后，再次佩服任天堂对游戏和游戏性的理解。想先体会次世代的冲击，作为一个学生我只能从掌机开始。但当我拥有一台新掌机的时候，我看到另外一个世界。





驶向冬天的列车

文 ZOE

人类因为有感情，所以才有了诸如乡愁离恨一类乱七八糟的思绪；同样因为有感情，所以对一些记忆中的事物如游戏等耿耿于怀记忆犹新，写下一段文字，记下一段曾经朝思慕想的游戏情结——

小时站在家的院子里，能远远地看到一个火车站，来来去去的黑色的蒸汽机车跑起来特别有气势，后半夜长鸣的汽笛也让当时的我练就了睡觉中雷惊不醒的实用本事。小时候的笔者看着火车，往往会浮想联翩——它们从哪来？要开哪到去？为什么有的长如蛇龙，有的却短短一个？可以说，小时候对火车是非常有感情的，以至于最羡慕的小朋友竟然是家境不如我家但却有一个发条火车的小胖子。后来坐了两次火车，一次是跟着父亲出差，另一次则是随母亲单位出去旅游，当汽笛声划开凌晨的薄雾时，幼小的我竟然忽然有一种淡淡的离家的伤感……

童年的感情会随着年龄的增长而逐渐淡化，但10多年前的《电车GO》还是激起了我的兴趣，但我没钱买PS，而彼时的游戏房也被查禁得几乎绝迹——也就在那个时候，既没电视又没钱的我选择了GB，从此一头扎进掌机游戏中成为了不折不扣的掌机玩家。也因为这个，笔者的第一款电车游戏才是GBC版的《口袋电车2》，而非当时已经非常有名的《电车GO》。

《口袋电车2》的一大特点就是画面柔和美丽，虽然是8位掌机的2D画面，但蓝天、绿树以及一路沿途的风光，着实会让致力于严谨操作的玩家感到轻松惬意不少。厂商应该也知道以GBC的机能，基本没法模拟出火车奔行于铁轨上那听似简单但实际上却对声音处理小有要求的“喀哒”声，所以从一代开始，这个系列就是一路配以轻松的音乐，加上不大真实的音效和沿途美景，倒也会让人感觉到放松。这个游戏玩了多久已经无从记起，虽



然不像《大战争2》、《口袋妖怪 金·银》的游戏时间那样离谱，但也不算短了，轻松亮丽的本作，连操作都尽显轻松，十字键的上下便控制了电车的加速和减速，进站也不是多难，熟练掌握后，很快就会像现实中熟练的电车司机一样轻松无误地开车。

后来，GBC上也出现了《电车GO》等模拟驾驶电车游戏，但那时的笔者已经完全沉浸于《大战争》、《口袋妖怪》等之中了。期间，笔者也一次又一次地乘火车在本市和周边城市间往返奔波，朝辞暮归的奔劳让我忘却了曾经火车启动时的伤感，就像坐公交车一样顺便自然。



离家来到深圳前上车时，没有任何将要离开的感觉，毕竟我已经在这熟悉的火车站不知来回多少趟，直到第二天起来后的整个上午，看着车窗外的白雪皑皑逐渐出现点点绿色时，才意识到自己这次是真的出远门了，这一走好远，而且再像以前那样天天回家和双亲在一起，就要一年以后了。我拨通了家里的电话，想向母亲说什么呢？说我刚走就想家了？说一年以后见？算了吧，飞速反应后，简单地向家人报个平安，就把电话挂断了。

深圳的气温和空气清洁指数都远远高于家乡的工业城市，林立的高楼大厦和匆忙而过的人群向我这个初来乍到者展示着它的后起都市风范及其引以为豪的深圳速度。深圳的快节奏、紧张和高压远非内地可比，笔者的工作也算和游戏有关，同样忙碌到会让人对一直喜欢的游戏产生反感情绪，但多年来的玩家情结还是令笔者乐在其中。

重新燃起对模拟电车游戏的热情的是PSP早期游戏之一——《模拟火车＋电车GO携带版》，看到画面时，笔者真的惊呆了，这画面也太强了，形容当时的感觉，那真是被惊得倒吸了一口凉气。不过发售日要等到年后，那一年，也就是2005年春节，笔者乘飞机回家，路上曾冒出过一个想法，就是“坐在飞机上玩开火车的游戏”，总觉得有点古怪。回家后出于渴盼，就把以前买的但一直没玩的《旅情篇》给装在电脑上，对着PC屏幕，驾驶着城区内的有轨电车，体验着飘落着樱花、红叶和飞雪的异国风光。春节假后回深圳，则又照例坐了一天两夜的火车，不过那份重燃的热情没有被一路的舟车劳顿所冲淡，《模拟火车＋电车GO 携带版》成了笔者和PSP同时购入的首款游戏。

游戏一点也没令我失望，全程实拍的画面，逼真震撼的音效，就如同真的驾驶电车奔驰在东京一样！不过“《模拟火车》系列”的难度一直很高，规则也够苛刻，即使是相对简单的“电车GO模式”也足以让新手望而却步，因此至今笔者也没打出什么隐藏车辆或隐藏线路，即便如此，游戏的素质还是堪称一流。

大约半年后，“《电车GO》系列”的PSP第一作《山手线篇》终于发售了，虽非实拍，但也近乎完美地再现了山手线沿线的景色风光，车外视觉更是可以一睹穿梭奔驰于城市间的电车的英姿……也许是沿途的景色太美，



也许是游戏的音效太逼真，每次玩时听着咯啦咯啦声，笔者都会不自觉地犯困——这就是常乘火车的条件反射，游戏越来越真实，而玩的人却也因此感到了只有乘车时才有的困倦……

《山手线篇》也让笔者玩了挺长时间，新线路和新电车的收集毕竟还是蛮吸引人的，而且通过车掌模式，赚钱也不再是什么难事，只要准确地开关车门并报站，就可以边欣赏沿途的风光边轻松地获得高奖励点数。

2006年春节将至，笔者老老实实地早起，电话订票的结果正如预料之中那样打通后就没票了。之后就是上网、联系票贩子、挤车……在狭窄窒闷的卧铺车上连续待上一天两夜，这次折腾留下的也只有无奈和疲倦了，回家时如此，返回时同样如此。小时的我在火车上待上这么久，也许会好奇地攀着车窗，兴奋于30多小时便从南到北或从北到南，可是现在什么也不愿意想了，甚至连眼睛也不想睁开，只希望一觉醒来车就到站，而闭目养神中，我也会去想那曾经让我因为对火车的好奇而喜欢上的模拟火车驾驶游戏……



在《中央线篇》公布时，我曾惊异于该作与《山手线篇》竟然如此相似，但想想中央线和山手线的关系，因此也就猜猜两作应该是姊妹篇的关系。没想到三月份，又一款《大阪环状线篇》也紧跟着推出了，而且系统仍然是一成不变——而此时，已经饱受春运折磨的笔者，也根本无法再对火车提起任何兴趣了，因为一联想到火车，就联想到票贩子、拥挤、走后门……春运的切身体会加上三作换汤不换药的《电车GO 口袋版》，也让我完全丧失了继续游戏下去的冲动，最终，后面的两作，连同2月音乐馆的又一款写实风格的《京成·都营浅草·京急线》都一起被我浅尝辄止。

不久前，官网又宣布该系列的新作《东海道线篇》将于7月27日发售，从画面和系统上看，依旧是一成不变。如今，四款《电车GO 口袋版》已经正式成为了一大分支系列，也就是说，可能的话，Taito还将用这个系统把日本的知名线路逐一搬上PSP。



实际上，比起PS系家用机上每作都给人不同感觉的《电车GO》，PSP上的四作《口袋版》以系列相称实在是勉强，更像是《口袋妖怪》的同一作品的不同版本，可这几作间又没有什么实质性的交换……随着工作的紧张，自己手头该玩却没时间玩的游戏已经堆攒了很多，而游戏的口味和喜好也在不经意间有着循环往复的更替。这期间，我偶尔会玩上某个电车驾驶游戏，再度体会一下曾让自己梦寐以求的感觉，然而像从前那样把持着GBC沉迷于小小的《口袋电车》的日子已经一去不复返了，毕竟，自己还要有很多的日子去亲身体验长时间乘车的劳累和无奈；毕竟，曾经让电车驶进游戏春天的Taito，如今正让最新的"《电车GO 口袋版》系列"由于一成不变而使这列有着特殊魅力的电车驶入冬天。作下此文，纪念一下曾经对火车模拟驾驶游戏憧憬并热爱的日子，以及那望着呼啸的火车而产生无限浮想的童年。





《樱大战》歌谣秀迎来最终乐章——《新·因为爱》

提供：胧月

"花的生命，是短暂的……"

四年前，一曲《你啊花啊》让《樱战》告别了世嘉自己的平台。时至今日，经历过的风风雨雨似乎也在诉说，四年前的那一刻离开我们的，还有很多。

1996年系列第一作面世后，从1997年开始，每年夏的"歌谣秀"（从2002年后更名为"超级歌谣秀"）和2000年以后每年冬的"新春歌谣秀"，都给《樱战》的FANS带来了无尽的欢乐和回忆。今年已经是歌谣秀的第十个年头，将于8月12日～22日这十一天内举行的《新·因为爱》会给这一系列的活动画上终止符。

在记者会上，《樱战》之父、同时也是歌谣秀之父的广井王子表示，尽管自己也曾被人说成是"无谋"，不过他本人并不这么认为。早在大约1998、1999年的时候，广井就已经决定了歌谣秀的"十年计划"。其实这十年可谓历经磨难——原本只在幕后出现的声优要在舞台上载歌载舞，这对没有舞台经验的她们来说也是很大的一个考验。帝国华击团的各位，你们辛苦了！

作为最终乐章，本次回归首次歌谣秀主题《因为爱》而命名为《新·因为爱》。从监督到作曲都卯足劲地准备这次告别演出。为"《樱大战》系列"谱写过众多名曲，如《檄·帝国华击团》、《如花少女》的田中公平先生将继续担任本次的音乐监督，并为本次公演准备了25首歌曲，这些歌曲不会在公演前被制作成CD发售，所以亲临现场的观众会相当幸运。

不过各位樱迷们关心最多的，应该还是那些粉墨登场的声优了。由于织姬的缺席，所以这次公演登场的主要人物，便是花组的剩余七位姑娘、美丽成熟的藤枝枫以及那个千夫所指的大神一"狼"。下面就看看他们对于本次公演作何感想吧。



横山智佐（真宫寺樱）

▲"说起歌谣秀，从某种意义上应该可以算是我的父母吧。"



富泽美智惠（神崎堇）

▲"就像一个装满快乐的百宝箱。"



高乃丽（玛利亚·橘）

▲"歌谣秀的话，给人以梦想、恋爱以及生存的力量。"



西原久美子（艾莉丝）

▲西原久美子反复强调歌谣秀是"宝物"一般的存在。



渕崎ゆり子（李红兰）

▲"我认为歌谣秀是一种挑战。"



田中真弓（桐岛神奈）

▲在舞台剧中扮演孙悟空的她认为歌谣秀是一个"试练场"。



伊仓一惠（蕾尼）

▲"站在豪华的舞台上表演真的很幸福。这是一个可以逃离现实世界的美梦。"



折笠爱（藤枝枫）

▲"说起歌谣秀，我想到的是汗、泪、酒互相交融的日子。"



陶山章央（大神一郎）

▲"歌谣秀见证了我的成长。"

看完九位声优的感想，织姬的FANS或许会有些惆怅，的确像广井王子先生在记者会上所说的："现在大家已经可以很清楚地看到，这次告别公演已经缺少了一人。也有可能，是两人或者三人。这就是说，花组并不是永远的。樱花也正因为花瓣四处飞散所以才绚烂无比。"



精彩FLASH游戏推荐

提供：LIKY

最近LIKY在网上发现一些FLASH游戏，玩了几个后感觉颇为有趣，有很多都是我们熟悉游戏被改编成了FLASH版，素质都很不错，这在这里给大家推荐两款。

吞食天地II 赤壁之战

网址：http://cnc.4399.com/flash/2050_2.htm?800

街机上的《吞食天地Ⅱ 赤壁之战》相信大家都玩过吧，现在竟然有人将它做成了FLASH版，而且还加入"道具"要素，实在让人吃惊。



▲FLASH版是在街机版的基础上改编的。

FLASH版是在街机版的基础上进行制作，目前只是一个DEMO版，只能选择关羽，而且只能玩第一关"火烧博望坡"，不过关羽的招式、敌人都与街机版相同，打击的音效则变得更加火爆。前面已经提到，游戏加入了"道具"要素，关羽可以捡到"爆弹"、"落石"、"火攻"等道具，携带在身上，按下键盘的"U"键便打开道具栏选择，而按下"I"键便可使用道具。"爆弹"的效果相当于原游戏中"肥肥"扔的那种炸弹，扔出后3秒钟后爆炸；"落石"范围比较广泛，可砸伤大范围的敌人；而"火攻"则是地上冒出直线型火柱烧敌人。据制作者透露，正式版中还将加入更多新道具，而且还会加入新的系统，比如升级、带兵，听起来颇令人期待啊。



▲能够使用道具是游戏最大的特色。



▲游戏中的对话都是中文哦。



▲看我的铁头功。

超级索尼克

网址：http://cnc.4399.com/flash/1215_1.htm?800

连《索尼克》也有Flash版啊？没错，这个FLASH版的《索尼克》素质可非常高哦。游戏包括两个模式，分别是主要游戏模式和时间挑战模式，而可选角色方面，包括有索尼克、特尔斯、纳克尔斯、克利姆4人。游戏无论是音乐还是画面都保持了很高的水准，关卡也非常丰富，在关底还有BOSS战，最重要的是，游戏保留了《索尼克》最大精髓——速度感，喜欢《索尼克》的玩家赶快来试试吧。



▲游戏画面很不错，而且速度感十足。



▲在关底进行BOSS战。

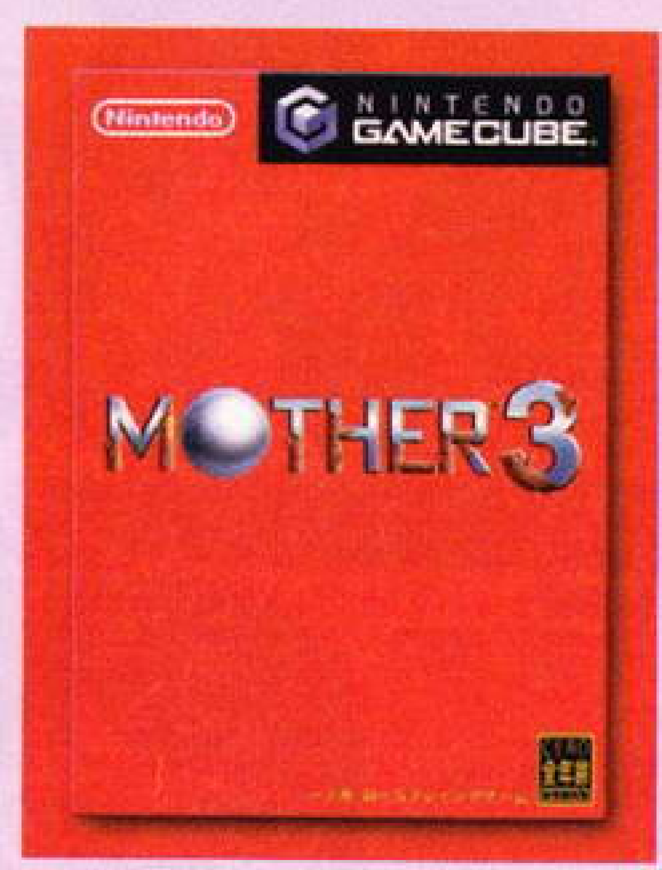
《Mother3》同人作品

提供：雷伊

从N64版的开发中止到GBA版的成功发售，《Mother3》经过了很多变故、跳票多次才与“粉丝”们见面。但是，GBA版毕竟是纯2D的，而当年的N64版可是一个纯3D的作品。

“如果《Mother3》出在NGC上会是什么样子的？”于是就会有人不由自主地这么想。更于是，有好事者按照《塞尔达传说 风之杖》的人设将GBA版中的几位角色形象设计了出来。接着于是，更加好事者按照这些设计图用绘图软件制作了3D“风之杖”版《Mother3》假想图。

就像大家所见到的，这次假想行动非常成功。对话场面可以说毫无破绽，战斗画面虽然背景略显简陋却很符合系列一贯的风格。这让人不由得感叹：这一切要是真的该有多好！



▲封面：很符合任天堂游戏设计风格的封面，不过现在的推荐年龄标志已经改变了，快去PS掉……



▲地图移动画面：制作得相当精细，不过给的视角太近，一看就是“开发中画面”。（笑）



▲对话画面：GBA中应该有很多人没有注意到缠住公主的陷阱是一个假牙——毕竟是一个老头子做出来的东西啊！



▲土星君：在如此近距离的场景看，背景略显简陋，而土星君的房子也太小了一点。至于这个3D的土星君做得倒是蛮好的！



▲节拍战斗：连GBA版最有特点的“节拍战斗”也被3D化了！如果是真的游戏的话，连续攻击中视角应该会不停旋转吧……



▲属性PSI：琉卡对塔斯克使用提高防御力的PSI。PSI的效果看上去有点硬，毕竟在人物背后突然升起一个大箭头感觉肯定很奇怪……



▲攻击PSI：公主的攻击系PSI看上去倒还不错。实际的游戏中敌人被火烧着的时候一定要有奇怪的动作和音效才算到位！（笑）



《UCG》和《掌机王SP》的老读者大概都知道，咱们风流倜傥、潇洒不羁的紫枫同学有一位神秘的GF。作为紫家目前的最高机密，要将其邀请到“乙女的花园”中做客可是相当不容易啊……

某日

胧月：枫哥，你看又到“乙女的花园”排版时间了……

紫枫：哦，拿来我排。

胧月：不是这个问题啊！你看这次的嘉宾……

紫枫：盯着我干啥？难不成这次要改版？改“男人的客厅”？我鄙视你，怎么上次改了这次又要改！（激怒、暴走、巨大化）

胧月：寒，误会啊，只是想请紫嫂到花园里做一下客而已。

紫枫（瞬间恢复）：哦，这样啊，没事。等一下，你刚才说什么，“紫嫂”？

说时迟那时快，从斜刺里杀出一名女生，当场发生以下惨剧……



紫嫂是啥？叫我“温柔的天才姐姐”！哦活活活活……

Profile

ID： 漫漫鱼慢慢游

持有装备： FC、DC、PS2、GBA SP、NDS

喜欢的游戏： 《街霸方块》、《瓦里奥 摸摸乐》、《应援团》、“《流行音乐》系列”、“《灵魂能力》系列”、“《铁拳》系列”

喜欢的一句话： 恭喜你中奖了！（虽然我从没中过……枉我每辑都寄角标呢！）

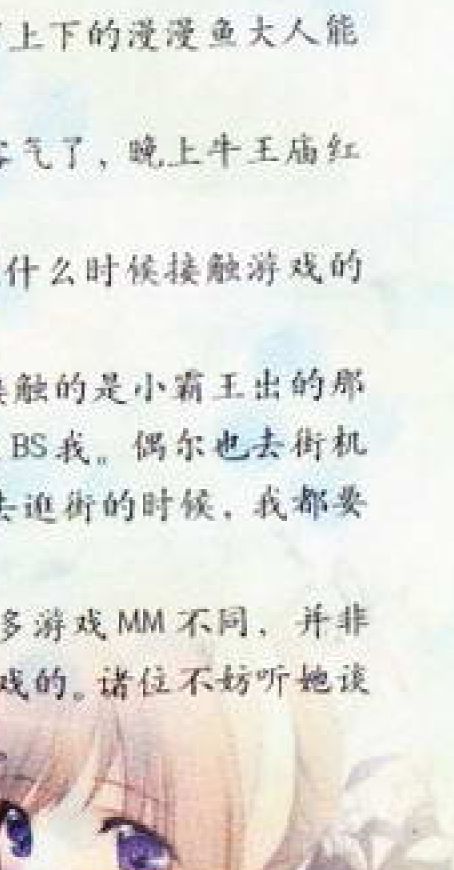
胧月：真的很感谢一秒几十万上下的漫漫鱼大人能抽空参加鄙人的小栏目。

漫漫鱼慢慢游：咱俩就不要客气了，晚上牛王庙红油抄手一碗。

胧月：（——b）请问你是从什么时候接触游戏的呢？

漫漫鱼慢慢游：小学。最早接触的是小霸王出的那玩盗版卡带的“学习机”，表BS我。偶尔也去街机厅看别人打。特别每次全家去逛街的时候，我都要去商场上的游戏广场看看。

胧月：嗯，的确鱼大人跟很多游戏MM不同，并非在外界下影响下才喜欢上游戏的。诸位不妨听她谈一谈小时候发生的一件趣事。



漫漫鱼慢慢游的理想

初一的时候，老师让大家每天轮流讲自己以后想做什么。轮到我的那天，我站起来很干脆地说："我以后要去做游戏。"话一说完，整个班上鸦雀无声，老师也呆在那里了。紧接着同学开始鼓掌，老师很尴尬地说："想法蛮好的，不过也不一定要做游戏……"估计他怎么都没想到我这样典型的乖学生会说出那样的话。很多人可能都深有体会吧，重点中学通常管理非常严，除了学习就是考试，基本上每天都有经常出入游戏机厅的同学被叫家长，估计在老师和家长的眼里游戏就是洪水猛兽。哈哈，现在我真的如愿以偿了，不知道班主任老师知道了会怎么想。

胧月：嗯，真是恭喜温柔的天才姐姐了。我们知道鱼姐除了冰雪聪明、文武双全、慈悲为怀、大仁大义……外，（众人：真狗腿）还画得一手好画。悄悄透露一下，凭借优秀的漫画功底，鱼姐工作过的单位都是响当当的知名大公司哦。（众人：微软？索尼？任天堂？）

漫漫鱼慢慢游：这种鸡毛蒜皮的小事何必拿出来说呢，其实我大学的专业跟漫画是不沾边的。

胧月：可以透露一下吗？

漫漫鱼慢慢游：工业设计啊！现在工厂里的那些车床我可是都可以操作的，果然我是个天才啊，哦活活活活。

胧月：这句台词貌似在哪儿听过……

漫漫鱼慢慢游：我家里现在还有一把我自己做的锤子呢，用来敲核桃，非常好使。

胧月：等我出去租房子的时候你可以帮我打口锅不？

漫漫鱼慢慢游：如果有工具的话还真可以。

胧月：好，我们先不要跑题了。说到这里，大家对你的漫画都有很大的兴趣了，可以展示一些作品给我们看看么？

漫漫鱼慢慢游：去年上半年的时候很多朋友都看过我画的女性版UCG全体小编了，今天就让大家看看去年圣诞节我给枫枫做的圣诞贺卡吧。



▲漫漫鱼慢慢游手绘的圣诞贺卡。

胧月：很漂亮的贺卡，从中我们也基本可以看出统治阶级和被统治阶级的矛盾关系来了。

紫枫乱入：（－_－#）不想混了！

漫漫鱼慢慢游：你误会了，我是温柔的天才姐姐呀！（自我陶醉状）

胧月：耳朵都起茧了……其实，很多读者肯定更关心某些问题，不过可能略有八卦。

漫漫鱼慢慢游：没有关系，你问吧。如果是过分的问题我会直接用鞭子抽你的。

胧月：……

漫漫鱼慢慢游：（－_－#）快问！

胧月：领旨！其实我想问的是，你和紫枫两个是怎么认识的呢？

漫漫鱼慢慢游：那是大学时候的事情了。当时他在UCG做美编来着，而我正好四处投画稿摸点外块。向UCG投的稿便是由他来负责的，因此就认识了。

胧月：因为游戏而结识，听上去真不错。说说你和他之间发生过的有趣事情吧。

漫漫鱼慢慢游：这个嘛……



路痴传说

第一次见枫枫是在上海，当时他要去上海的某地，我自告奋勇去当导游（虽然去了N趟上海，但还是分不清东南西北）。到了车站以后，刚好有辆公车停在眼前，还没看清楚是哪路就上去了。上车后才发现方向反了，赶紧下车打算坐回去。倒霉的是，那里是单行线，我们只好又坐上这趟车到了终点站再坐回来。那车程真远啊，好容易到了终点站，天都黑了。从那以后他坚定地认为我是路痴，每次我指的方向，他都硬拖着我往反方向走。貌似我确实跟向良牙有一拼。（T.T）

胧月：呵呵，某种程度上路痴也是萌的一种表现，你不用伤心啦。

漫漫鱼慢慢游：那是，我是温柔的天才姐姐嘛。

胧月：……

漫漫鱼慢慢游：干嘛？

胧月：那个，结束语……

漫漫鱼慢慢游：啊，已经这个时候了。嗯……我要中奖、我要中奖、我要中奖！





游戏有各种极限玩法，大家最熟悉的可能就是“最速”和“最高”了，也就是比速度和比成绩。但本辑的主题并不是这样，这次考验的将是“耐力”。要想成为一名与众不同的“超级玩家”，比耐力可以算是最简单的途径之一。本辑将介绍两款考验玩家“耐力”的游戏，到底是什么呢，各位看官看过便知晓。

俄罗斯方块DS LV999挑战！

挑战游戏：《俄罗斯方块DS》
挑战内容：LV999挑战
挑战时间：10小时

超级玩家 bobxu

现任levelup的NDS、GBA区版主，UP TEAM攻略组成员。

拥有掌机：全部

经常出没于levelup论坛的NDS、GBA区、PSP区和新闻区。并且一旦出现必定会和其他坛友滔滔不绝地进行版聊。（- -）

平时还时不时出现在NEWWISE，NDSBBS，PSPCHINA这几大掌机论坛。

喜欢的游戏是“《梦幻之星》系列”、“《机器人大战》系列”、“《火纹》系列”和“《口袋妖怪》系列”。

个人擅长的游戏类型自己也说不清楚，反正只要是自己喜欢的，就一定可以玩到最好。

目前最希望《PSO》可以出在PSP上。

软饼干：为什么想要挑战《俄罗斯方块DS》？

小B：嗯，本意是想在Wi-Fi上不至于输给国外高手而特别去训练的。

软饼干：那实际进行后，有遇到什么困难吗？

小B：本来在玩到LV100左右的时候觉得不是很难。但是在实际挑战的时候却发现需要很大的耐心！

软饼干：当你完成这个挑战后的心情是怎么样的？

小B：首先我想我已经成为忍者了，然后就是想告诉大家最好不要去刻意挑战，这样很抹杀游戏的乐趣 。

软饼干：嗯，那就说说大致过程吧！

小B：咳咳~恩~《俄罗斯方块》是由俄罗斯科学家帕吉特诺夫所开发的益智类游戏，游戏推出后立即疯狂热卖。相信各位看官也都应该玩过并且知道游戏的规则吧。挑战任务为Standard中Marathon模式下玩到LV999。

软饼干：看来挺有信心的嘛！

小B：相信有些人会来问，Standard中的Marathon模式玩到LV20后就出现爆机画面了，怎么才可以到LV21呢？其实在爆机后，再进Standard中的Marathon模式，这里能看到有一个ENDLESS选项，把OFF改成ON，就可以无限玩了(图1)。OK，让我们开始研究吧。



软饼干：搬沙发看戏！

小B：首先要说的是怎么在LV20的速度下存活的问题。LV20的方块下落速度已经达到瞬间落下的速度。看似好像是不可能玩下去，但

是在方块下落前有0.7秒的时间差。

软饼干：你怎么知道是0.7秒？

小B：我看表的。

软饼干：－－电子表么……

小B：利用这个时间差你可以进行左右移动和转动，并且每移动或转动一次后，这个时间差就会恢复。也就是说只要你一直按着A或者左右移动，方块就不会合并，靠每移动一次或者转动一次就会自动恢复这个特性，就基本可以把方块放到你任意想要放的地方。当然，



■表面要保持平滑。 图2

我前面只是说"基本"可以，原因是在移动的时候会有一定的客观因素。一般来说表面都是坑坑洼洼的，单靠左右移动的话，到了有坑的地方会卡住，这时候需要把方块翻转过去。前面我所说的坑坑洼洼只是高低只有1格落差的地方，有些碰到2格落差还可以勉强过去，但是3格以上的落差就肯定过不去。因此想要顺利移动，最好将表面保持平滑(图2)，不要有什么"高入云宵的建筑"(图3)。还有就是L键，这可以保存画面上的当前方块到左上角的HOLD选项里，当HOLD里面有方块的时候，就可以替换HOLD里的方块，每次下落的方块只能保存一次。在LV20的时候有两个作用。一是让下次出来的方块有两种选择，可以让你有更宽的思路来思考下一步应该怎么做。二是一旦方块放错



■这样的建筑是不可以出现的哦。 图3

了位置又不可以进行移动的时候，可以用L键进行切换方块来救急，注意只能用一次。

软饼干：理论解说完毕了，那说说注意点吧。

小B：在研究前，我希望大家先注意并且仔细思考以下几点：1.你是否可以很轻松地完成爆机？如果不行请继续练习，反之请看下一条。2.你周围是否有源源不断的电能？游戏每完成LV100需要1小时，LV999也就是10小时。而NDS电量最多也就维持7～8小时(NDSL能更持久一些)，但如果选用烧录卡的话就更少了。因此，你要保证周围可以及时充电。3.LV999的完成后不会有奖励或者其他什么。也就是说完成LV999除了炫耀以外无任何好处。

软饼干：恩，没奖励确实很枯燥。

小B：考虑好上述问题后还执意要完成LV999的话，请继续看下去。首先，拟定一个作战计划。由于完成LV100是1小时左右，也就是说完成LV999，如果是连续完成起码也要10小时，而连续10小时游戏的话大致会出现眼睛疼、手酸、意识难以集中，从而导致GAME OVER。(本人第一次连续8小时战到LV869的时候由于眼睛花导致意识集中不能，GAME OVER！)因此建议一天只完成LV300左右，不但可以保持意识集中，还可以让自己的挑战兴趣一直保持。

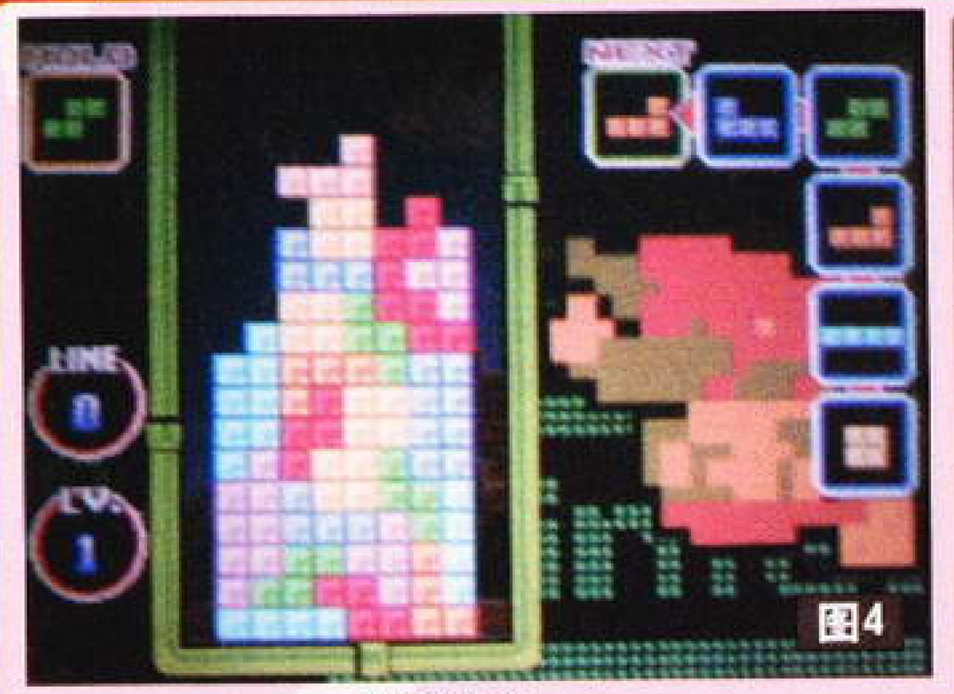
软饼干：10个小时打一个游戏，没点耐心可不行啊。

小B：开始正式挑战的时候推荐直接调到LV20开始，因为这样可以在一开始加快点速度。堆方块的时候要保持表面的平滑，不要把方块堆高来指望4条一消，因为就算4条一消，每LV100同样是1小时，并不会比一条一条消快。而且堆得越高，越是有GAME OVER的危险。更不要出现"孤岛"的情况(图4)，一旦不小心出现了类似情况，请马上把左右两边的坑给填了，然后一条一条地消。(第2次挑战在LV642，因为一味靠4条来消，最后出现了孤岛的情况，导致最后GAME OVER！)

软饼干：贪心是不行的……

小B：游戏BGM都是些很经典的FC游戏的BGM，但是不断地听也会很让人厌烦，因此推荐玩的时候把声音关掉吧。(本人是在挑战时候拿出封印以久的小P，在里面放了《应援团》的歌和《SRW α 3》的BGM来听的)

软饼干：《应援团》的歌？不错，我也喜



▲所谓孤岛。

欢。

小B：接下来是休眠的问题，由于不是一天可以完成的。所以不玩时要休眠。那么什么时候休眠比较好呢？一般推荐在只有3行左右，最好是在砖块比较低的情况下按START，之后插上电源休眠。（比较低的话对再次玩时有利啊）下一次开始后，按了START后狂按A或者B，以防止方块固定。

软饼干：再次掀开机盖前，请先深呼吸哦。

小B：最后还要防止天灾人祸，NDS千万不要摔，不要手闲没事在休眠的时候把Z卡拔出来；用M3的人更加要注意小心不要把SD或者CF卡拔出；不要给不懂游戏的人碰NDS。（第3次挑战的时候由于帮同学拷文件，我随手把SD卡弹出，结果死机了，那时候我已经完成了LV956，想死的心都有了。一天后开始了第4次挑战，不料到LV873的时候，GF把我的Z卡直接按了出来……当时郁闷到想砸机器了，不过我马上发现了UT的组长——真无双の乱舞正在和其他UT成员测试“神卡”，我就不怀好意地问他们要了《马车》和《俄罗斯方块 DS》的FC号码，然后疯狂虐待他们以发泄心中的不满，借此机会向他们道歉下……之后才重拾信心的）

软饼干：换谁都会疯……

小B：最后附上挑战完成后的分数！（图5）其实《俄罗斯方块DS》可以挑战的内容还有很多，就拿Standard中的Marathon模式来说，还有分数全满的更加BT的挑战，以及MISSION中LV999的达成等。小生借“超级玩家”的宝地，也是希望能有更多的达人前来挑战这款游戏。大家可以到levelup论坛的NDS区多多交流，或者直接上Wi-Fi和我进行技术交流。



《怪物猎人P》极限挑战！用脚踢死大怪鸟！

挑战游戏：《怪物猎人P》
挑战内容：用脚踢死大怪鸟
挑战时间：约30多分钟

某天，从胧月那里听说有人要投《MHP》用脚踢死大怪鸟的自拍视频。当时反应是：不是吧，太狠了，我蚊子都踢不死。于是便顺藤摸瓜找到了作者小Y，虽然录像质量很差，还没声音，不过内容确实让我很惊讶。当我与小Y简单交流后，发现其对《MHP》还真是情有独钟。



大家好，我是这次的挑战人yashiolinn。（以下简称小Y）

本人基本上属于狂热型的LU（LIGHT USER）。什么游戏都玩，可惜什么游戏都不精。玩游戏时比较喜欢按照自己的意愿去玩，导致自己的水平上不去。我十分向往成为游戏编辑，可惜是外语水平十分有限。（哭）

自己比较喜欢的游戏：《生化危机》、《恶魔城》、《机战》（不算“《OG》系列”）和《寂静岭》。

软饼干：你玩《MHP》多久了？对这游戏了解多少？

小Y：我在烤肉！

软饼干：烤肉？

小Y：完美的肉G！

软饼干：……

小Y：呵呵，开个玩



笑。要按游戏里的时间来算有550个小时了，了解应该有70%左右吧……



软饼干：那你怎么会想到用脚踢大怪鸟？真是很有创意啊？我也踢过，不过是蚊子……

小Y：那是在我拿到“天书”的时候啦。因为我对本作的资料比较感兴趣，当看到大怪鸟血量的时候，就想能不能用脚踢死它了。

软饼干：你估计踢死大怪鸟要踢多少下？

小Y：根据“天书”上资料来算的话，最少要320下，最多要560下……

软饼干：那真是一项艰巨的任务啊！对了，你谈话中一直提到的“天书”到底是什么书？



小Y：对于我来说算是挺艰巨的啦，第1次有这种想法并且进行实践。至于“天书”嘛，其实就是《MHP》的官方攻略本，我们还戏称为字典呢(－ －b)

软饼干：恩，长话短说，来看看大致战斗方针吧！

小Y：好，那我就开始了！



“踢鸟”行动

MHP出了快半年了，想必众多猎人们都已经将整个游戏研究得很彻底了吧？最近我自己进行了一场全程用脚踢死大怪鸟的战斗，有兴趣的看官可以看一下。(老猎人和高手勿看)

在装备方面：需要的技能应该就是自动追踪了，别的技能相对来说可有可无。我自己穿的是骷髅头盔、麒麟S身、凛·皇笼手(男的是晓丸·皇)，加上红黑龙的腰和脚，材料够的朋友



可以穿ブテツケビアス的头(探知+9)、麒麟S的身和手，再加上红黑腰和脚。武器的话因为要提高踢脚效率，装备大剑就OK了，不过最好有较高的攻击力，因为要清清小怪，不然的话会对战斗造成一定阻碍。携带道具要有闪光弹、落穴和足够的补血物品(你问我为什么带血？我没说无伤踢怪鸟啊！)当然，怕RP不好的带上调合书去增加陷阱(落穴)成功率也是必须的。最后就是吃猫饭了，把血和耐力都加到150(ロイセルチヘズ+ブレスワィソ)。一切准备好后，就可以去踢我们可爱的大怪鸟了。(因为技术问题，我只是选择了村长2星难度的红色怪鸟，如果各位看官觉得简单可以去挑战更难的火龙、凯龙等)



进入任务后，先把1、3、7区的小怪全部清除，接着就可以开始正式的战斗了(当然要先把怪鸟找出来)。在和怪鸟战斗的时候，要注意的是怪鸟喷火和原地转圈圈，当它使用这两招的时候，冲上去用瞬间挡拔出大剑(按紧R按△+○)，然后就看准它攻击的空隙来按SELECT吧。在怪鸟使用大奔走和后跃的时候，快速收起大剑，为再次接近目标做准备，不然你拿着大剑走到怪鸟身边时它已经跑了。如果觉得怪鸟的行动比较难捉摸的话，请看情况使用闪光弹和落穴，这样的好处是不言而喻的。由于要踢320～560下，这段时间是最难熬的。在经历半小时的战斗后，怪鸟终于倒在我的脚下。那一刻，我的心情真是无法形容的！



软饼干：那小Y下一个挑战游戏是什么呢？

小Y：我想还是《MHP》吧！

软饼干：真不愧是一名老猎人啊！好吧！最后一个问题，第一次来“超级玩家”栏目作客，有什么话想对小编们说吗？

小Y：我好想成为游戏编辑啊……

后记：关于小Y同学自行录制的踢死大怪鸟的视频，即将提供下载，感兴趣的玩友可以去levelup.cn网站下载。



文 小豆子 编 LIKY

趁着朋友更换手机的当儿，小豆子将朋友换下的N-Gage QD以低价购入。从此咱也是QD一族了，呵呵。用QD玩手机游戏，手感就是棒啊。这辑我们来聊聊有关联通UniJa的话题。

恶性循环中的UniJa

当2003年9月中国联通宣布联合振融戎通、Sun组建Unija联盟时，社会各界纷纷给予高度评价。Unija是建立在Java基础上的手机软件平台，实质是Java的另一规范。联通推行Unija的初衷是好的，一方面可以引入Java上丰富的软件和游戏，另一方面可以打破CDMA手机中高通对Brew的垄断。而Unija相比较于Java，因为引入了数字版权管理机制，能更好地保护版权。软件下载后只能在一部手机上运行，可以对软件的使用次数和时间进行单独限制。


■三星SCH-X859是首款支持Unija的手机。

但很快，Unija就遭遇到第一个难题。虽然手机厂商大力叫好，但动真格的却没几个，市面上支持Unija的手机非常少。直到2004年7月，Unija联盟成立10个月后，第一部支持Unija的手机三星SCH-X859才姗姗来迟。此后虽然LG、摩托罗拉等厂商也相继推出几款Unija手机，但没有一家厂商将重心放在Unija手机上。LG已经推出的三十余款CDMA手机中，只有W800一款型号支持Unija。至今，所有支持Unija的手机加起来也不过十余款而已。

Java上的软件可以很容易地移植到Unija上，逻辑上说Unija的资源应该很丰富才对，可事实恰恰相反。从Unija诞生开始，Unija软件就遇到难产的窘境。Unija"神奇宝典"中经常十多天没有一个新软件推出。像聊天交友、模拟经营等类别下仅有不足10个软件。在数量上不仅远远不如移动梦网"游戏百宝箱"中提供的软件，和Brew"神奇宝典"相比也是差很多。

Unija游戏质量也不尽如人意。联通没有加入严格的审核机制，Unija游戏质量参差不齐，充斥着大量伪劣作品。在手机网游快速发展的今天，Unija至今没有推出一款手机网游。

Unija软件的价格也一直居高不下，以"腾讯QQ"为例，每月收费是12元。在移动梦网"游戏百宝箱"和Brew"神奇宝典"中，每月收费却只有8元。Unija软件很多是按使用次数收取的，如果要获得永久使用权的话，用户一般需支付10元甚至20元之多。

很明显，Unija现在已经陷入恶性循环中。市面上支持Unija的手机少，导致Unija的用户少。用户少，自然没有多少软件厂商愿意开发软件。同样因为用户少，软件厂商也必须得提高软件售价才能收回成本。既然Unija软件资源不丰富，对用户吸引力不大，手机厂商自然不愿意跟进。要想在如此循环中脱身，谈何容易！随着联通GSM网络GPRS的开通，联通又想将Unija引入到GSM手机中。看来联通仍不愿放弃Unija。



E680专用游戏出炉

随着摩托罗拉E680手机价格的不断下降，越来越多的用户将E680纳入囊中。空中猛犸也看好这块市场，推出E680专用的手机游戏《咕咚咕咚》。游戏属于益智类型，将三只颜色相同的咕咚连在一起即可消除。游戏还支持E680触摸屏，上手非常简单。



《三界传说》1元短信道具包登场

为方便广大《三界传说》用户，美通特别推出"1元短信道具包"功能。玩家发送短信32发送到181813818，即可用1元钱购买各种道具，包括九转丹、玄铁板等。玩家购买成功后，道具会自动放入游戏角色中的背包内。

岩浆数码推出两款免费手机游戏

为了让更多用户体验到手机游戏的乐趣，岩浆数码在六月份再次推出两款免费手机游戏。两款游戏分别为动作实战类游戏《装甲骑士》和经营模拟类游戏《航空大亨》，可玩性都非常高。感兴趣的朋友快去http://www.magma-land.com下载吧。



热辣手机游戏快报

风云争霸

厂商	北京友皆乐	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V180 C381 C650 V303/索尼爱立信K700C等		
优点	融合多种新要素的动作游戏		
缺点	背景画面比较简单		
综合评分	★★★★★★★★★☆		



厂商网站：http://www.joyle.com.cn

下载方式：移动手机登陆http://wap.mewap.cn免费下载试玩版

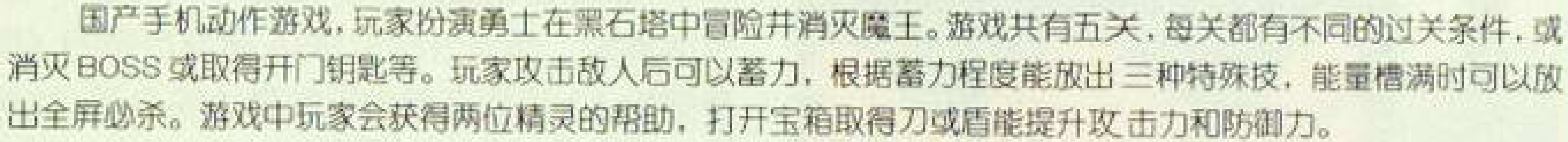
融合了RPG和FTG要素的动作游戏，描述赏金猎手的冒险生活。游戏有着完整的剧情，以章节方式进行，玩家在大地图中进入村落，向村民打听信息获取线索。商店中可以购入各种道具，加强攻击力和补充体力。进行游戏时玩家能在步惊云和聂风两位角色中任意切换，角色除了拳脚外还可使出威力强大的必杀技。

魔法剑

厂商	掌中米格	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉C650 E398 L6/索尼爱立信K506C K700C等		
优点	中规中矩的动作游戏		
缺点	流程过短		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		

厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

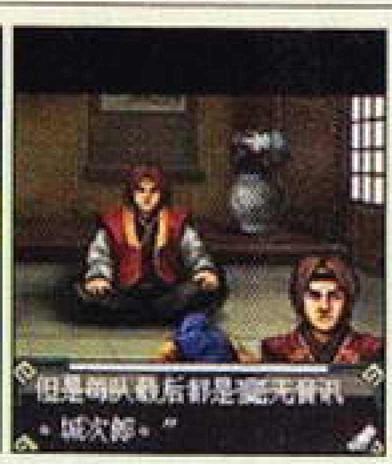


国产手机动作游戏，玩家扮演勇士在黑石塔中冒险并消灭魔王。游戏共有五关，每关都有不同的过关条件，或消灭BOSS或取得开门钥匙等。玩家攻击敌人后可以蓄力，根据蓄力程度能放出三种特殊技，能量槽满时可以放出全屏必杀。游戏中玩家会获得两位精灵的帮助，打开宝箱取得刀或盾能提升攻击力和防御力。

杀死信长

厂商	3G无限	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V501 V600 V3/索尼爱立信K700C K750C等		
优点	注重探索的手机游戏		
缺点	手感较差		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		







厂商网站：http://www.3gmax.cn

下载方式：移动手机访问http:// wap.3gmax.cn下载游戏

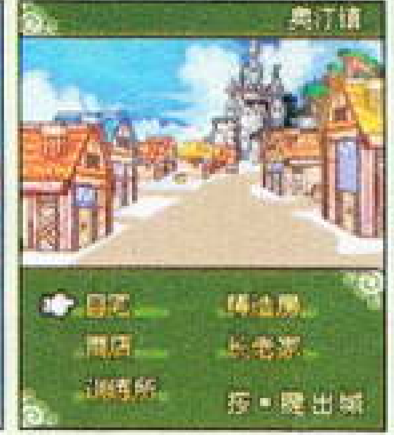
以日本历史上著名的本能寺之变为背景的国产手机动作游戏。织田信长被邪恶力量控制心智，受明智光秀的命令，忍者城次郎去本能寺刺杀信长。游戏注重探索，玩家除了要躲避陷阱、破解机关外，还要找出秘宝，集齐所有秘宝后可以进入最后的隐藏关卡。游戏背景细腻，只是人物比例小，色彩过于灰暗。

铸剑传说

厂商	雅讯天地	类型	RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V300 V501 V600/索尼爱立信K503C K750C等		
优点	游戏乐趣在于收集和铸造		
缺点	剧情比较薄弱		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		







厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏

国产原创手机RPG游戏。故事发生在亚拉斯大陆的艾比利奥王国，主人公奥普为了征服传说中的龙王巴哈姆特，成为一名优秀的铸造师开始冒险生涯。游戏画面风格清新，无论背景还是角色设定都给人童话般的感觉。铸造是游戏的重点，玩家通过购买、挖掘等收集各种物品来打造武器，武器种类有上百种之多。



文 ZinniaSun
编 LIKY

E3大展过后，网络上最热门的话题就是老任的新主机Wii了。低于25000日元的售价能买到如此好玩的主机，想起来就让人激动不已。再看看《塞尔达传说》、《瓦里奥制造》等游戏的操作演示，更让笔者疯狂地爱上了这款打着“革命”旗号的新主机。准备多年的手机购入计划也就再度搁浅……呜呜呜。不过在Wii到来之前，还是让我们满怀对新主机的憧憬，继续掏出口袋里的GBA解解闷吧！

摩登原始人



摩登原始人
Prehistorik Man
◆Titus◆ACT◆2001年10月16日◆美版
◆1人◆密码记忆◆32M◆19.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

Titus公司因为一款《超人64》为广大玩家所熟知，而该公司为GBA量身定做的《摩登原始人》可能了解的玩家就比较少了。比起其他动作类游戏的大作，《摩登原始人》并没有很多华丽的打斗动作，但是画面的质量很高，人物角色的设计也很生动，主人公张着大嘴的卡通形象给笔者留下了深刻的印象，相信大家在接触过这款游戏后也会有同感。下面就让我们一起走进原始人的世界！

剧情介绍

《摩登原始人》的故事自然发生在远古时代，主人公Sam，这个勇敢的原始人为了整个部落的生存展开一次了伟大的冒险。陪伴在Sam身边的还有部落长老，是他请Sam来完成这次任务的，他希望Sam能为部落找到更多的食物以使部落生存下去，同时他会一直指导Sam完成任务，如果我们的Sam可以顺利完成使命，部落长老还会把自己的女儿许配给Sam。其他人物还包括猎人、发明家、铁匠还有部落长老的女人，在不同的关卡中他们都会为我们提供不同的帮助，这些人的帮助对Sam都是非常有用的。

游戏操作	
方向键	左右键移动角色
↑+→/↑+←	快速奔跑
↓+→/↓+←	慢慢移动
A	跳跃
B	攻击
L	眺望（配合方向键使用）
R	嚎叫
Start	暂停



▲部落长老女儿应该算是个摩登原始人了！

提供帮助的同伴


▲你会想到从这里向右上方跳就可以找到商店么?

游戏中还有三个很重要的角色。第一个是原始警察，他的出现预示着我们要交出一些钻石了，如果不贿赂他，他是不会给我们放行的。第二个角色是小狗，它可是关卡中途的存档点，在有些关卡中碰到熟睡的小狗，走过去叫醒它，这样丧命时就可以在碰到小狗的地方Retry了。小狗虽然给我们提供了便利，不过换句话说，当我们碰到小狗就说明这个关卡将会又难又长。第三个需要重点介绍的"角色"是商店，在游戏中共有三次机会碰到商店，商店中每次出售的商品也不尽相同，不过要想找到商店也不是一件容易的事情。接下来我把商店中出售的物品为大家一一介绍一下。



▲商店里只有你想不到的，没有你买不到的。

商店物品一览表

物品	价格	功能
?	20bones	回答问题，一般没什么用处
Info	20bones	过关暗示
Credit	50bones	增加一次 Continue 的机会（游戏最初有 20 次）
Save Game	150bones	存盘，实际上是提供了 20 次 Continue
Skip Level	100bones	直接过关（会错过许多食物）

丰富多彩的游戏要素

游戏中有许多要素是需要我们收集的，分别是：生命、食物、骨头、钻石等。生命包括了小桃心、大桃心和"1up"的奖励生命，大桃心和奖励生命可在游戏画面中直接得到，小桃心只有在被敌人攻击失血后消灭敌人才会从敌人身上落下4颗，抓紧时间在消失前吃掉四处散落的4颗小桃心，这样刚才被攻击失去的生命值就能恢复了。如果不被敌人攻击就消灭了敌人，就可以获得骨头的奖励，骨头在远古时代可是充当了货币功能的，只有收集足够的骨头我们到了商店才可以"财大气粗"。收集骨头有个好办法，我们可以跳到敌人的头上，踩上4下把它踩死，这样一个敌人的身上就会掉下4个骨头，虽然有点麻烦，但是为了钱只有加倍努力了。


▲踩的时候要注意敌人的行进方向，要不……

收集食物和钻石等物品时会得到相应的分数，虽然分数在游戏画面中并没有显示，但是这些物品对于游戏的进行是十分有用的。我们要贿赂警察，要满足部落长老对食物的需求，有的关卡中不能收集足够的食物是不能过关的！


▲像这样极富隐藏特色的食物收集起来是很有难度的。

食物分为三类：奶制品、垃圾食品和水果。在每个关卡中只会出现三类食物中的一类，要想收集齐也不是一件容易事。每类食物都包含对应有100到500不等分值的几种食品，但游戏中还有一种"超级食物"，吃一个顶十个，千万不能错过。找寻食物的技巧关键还在于按L键反复"眺望"场景仔细寻找，游戏中的蜘蛛是个非常好的帮手，踩在它上面可以帮助我们到达许多跳不到的地方获得意外收获。另外，如果可以收集齐有BONES字样的五个物品，还可以开启隐藏关。既然是隐藏关，收集


▲跳到蜘蛛上时一定要倍加小心。

起来当然是有一定困难的，值得注意的是字母的收集并不是按顺序进行的，这也就无形中又增加了收集的难度。游戏中还有许多隐藏要素。比如说不同颜色的钻石、可以使我们隐身的物品等等，这些物品的功能很容易识别，为了给大家留点继续探索的好奇感笔者就不多说了。

Password	关卡
BBJQWC8ZFHB5	Level 7
BB38LNBTTHH9	Level 16
BB9DCB4JCHJS	Level 20
BCC5XCVRTHD2	Level 22

介绍了这么多要素，相信各位玩家一定可以顺利上手了。众多的游戏要素应该算是这款游戏的一个亮点了，精心的关卡设计也不难看出Titus在动作游戏方面老道的经验，大家还是在游戏过程中慢慢体会吧。不过《摩登原始人》与其他动作游戏最大的不同就在于并没有突出BOSS这一环节。游戏采用密码记忆的方式，如果想要重新玩特定关卡，惟一的办法就是使用Password。文章的结尾为大家提供几个Password，希望能给大家带来些方便。

立体旋转方块

立体旋转方块
ZooCube

◆Acclaim◆PUZ◆2002年5月5日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆32M◆19.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

《立体旋转方块》是一款非常有趣的PUZ游戏，它在延续方块游戏“同型相消”原则的同时，也把方块游戏从二维带到了三维这样一个新的领域，表面看来只是维数的增加，但给玩家带来的不仅仅是视觉上的效果变化，还有游戏方式的进化，以及更新更高难度的挑战。下面就请和笔者一起感受《立体旋转方块》的魅力吧！



游戏规则



游戏操作	
方向键	旋转核心方块
L+ ↑	向内旋转核心方块
L+ ↓	向外旋转核心方块
A	加快远处方块的靠近速度
B	将最内层方块调整至最外层
R	将最外层方块调整至最内层
L+R	使用炸弹炸毁最内层所有方块

本作的规则也遵循了方块家族的“同型相消”规则，远处的方块会从上、左下、右下三个方向出现向核心方块运动，玩家需要旋转核心方块使得已有方块与“来访”方块成功汇合消去。随着游戏的进行“来访”方块会越来越多，速度也会越来越快，等级也会不断提高。游戏中消除所有方块会出现水果的奖励，单侧消光也会出现奖励，在这些奖励消失前用方块撞击就会得到额外分数。当单侧方块数量达到6块就会GAME OVER，紧急时刻就需要使用L+R键炸毁内侧方块，不过炸弹的使用也是有次数限制的，在游戏画面的右上方就会有显示标示。游戏的规则并不复杂，但是操作可能需要一段时间来熟悉，不过只要玩上5分钟，你就会被本作有趣的玩法吸引。


▲空间的“俄罗斯方块”绝没有想象中容易。

丰富的游戏模式

下面来介绍一下游戏的模式，主菜单下共有这样几个选项："1 PLAYER"、"2 PLAYER CO-OP"、"2 PLAYER VS"、"OPTIONS"和"CREDITS"，看到这些各位玩家应该都不会陌生。"2 PLAYER VS"大家都知道是"双人对战模式"，这个是方块游戏的传统，不过"2 PLAYER CO-OP"可就是这款游戏的特色模式了。"2 PLAYER CO-OP"是"双人合作模式"，通过联机两个人共同解决Puzzle，玩起来很新鲜。"OPTIONS"是游戏设置，其中"CONTROL"可以修改按键设置，前面笔者所介绍的游戏操作方法是默认的，如果玩家不习惯默认操作还可以自行设定按键，游戏为玩家预留了包括默认操作在内的4种操作按键配置存档，可以适应多位玩家的不同操作习惯。"SPEED"这一项可以设置游戏速度，共有9个等级，游戏对于这9个等级的命名也非常有意思，"Milk Float"（流动的牛奶）、"Bus"（公共汽车）、"Freight"（货船）、"Normal"（普通）、"Express"（快递）、"Rocket"（火箭）、"Supersonic"（超音速）、"Light Speed"（光速）、"Warp Speed"（反常的速度），看到这些词已经就让人心跳加速了。不过比"Normal"更高级的速度都是需要不断努力才可以开启的；设置的第四项"HUD"也要多说几句，光从字面意思看可能无法理解该选项的用途，实际上它是设置游戏中方块预览的个数，默认是"1"，游戏中提前看到各方向"来访"方块的形状对玩家是很有帮助的，不过预览方块的个数最多设为"2"，喜欢挑战的玩家也可以选择"None"关闭预览；"HIGH SCORES"中可以查询游戏的最高分，



▲水果的显示时间是有限的，要抓紧时间多吃一些。

关于得分的多少和消去方块数量是直接挂钩的，游戏中尽量让"来访"方块撞上水果也是个得分的好方法。

在选择单人游戏后会进入"GAME SELECT"设置页面，第一项"TYPE"可以选择游戏类型，如果你是第一次玩这款游戏，那么只能选择"SINGLE PLAYER CLASSIC"，这个模式下的游戏规则前面已经介绍过了。随着游戏的进行，一些更有挑战性的游戏类型会被开启，这其中就包括"SINGLE PLAYER KO"和"SINGLE PLAYER KO BLIND"，二者的相同之处是，随着难度等级的不断提高，开始游戏时核心方块上会有越来越多的初始方块在上面，这一点也应该算是继承以往方块游戏的特点；二者的惟一不同是颜色，后者在进行游戏时玩家只能通过方块的形状而不能通过颜色来区分方块，不过这一点似乎并不是很重要，只要一接触到游戏大家就会发现，越是后来难度等级高的时候，出现的方块越是奇形怪状，很容易从形状上区分。



▲越是复杂的方块从形状上就越容易区分。

和"TYPE"选项差不多，"LEVEL"选项也是要从难到易一点点开启的，"Mediterranean Sea"（地中海）、"China Sea"（中国海）、"Arabian Sea"（阿拉伯海）、"Arctic Ocean"（北冰洋）、"Atlantic Ocean"（大西洋）、"Indian Ocean"（印度洋）、"Pacific Ocean"（太平洋），难度等级越来越高，景色也越来越美，这款游戏的画面虽然不是很突出，但美丽的背景还是可以让我们紧张的游戏心情稍微得到一下缓解。最后一项"TUTORIAL"是教学关卡，不过看了我以上的介绍，相信大家就没有必要再进入教学关卡了，还是直接选"START GAME"开始你的方块之战吧。



▲达成一定条件可以获得额外的奖励得分。

文 LEVEEN 编 胧月

猎人集会所



ギルドガード（猎人公会卡片）是本作相对家用机版的新增要素之一。这块卡片可以说成是每位猎人的身份证，在它上面包含了许多基本事项，除了自己的名字与称号之外，还可以查阅现在的装备品、已经获得的勋章等相关记录。今天就给大家具体介绍这块小小卡片的作用。

公会卡片除了前言中所述的基本功能外，还有更加重要的作用。在联机游戏的时候与其他玩家进行工会卡片的交换，同交换过卡片的玩家共同游戏并完成任务之后与该玩家之间的友好度数值便会上升，而当这个数值累计到一定数目后就可以从ギルドマスター（猎人公会会长）那里领取到各种“山菜组引换券”，用它可以和山菜老爷爷进行物品交换，其中“金の山菜组引换券”还可以换到像“火龙の红玉”这样的珍惜物品，所以大家千万别小看了这块卡片，下面就为大家进行具体的说明。

公会卡片的阅读方式

第一页 基本情报页面。卡片左方的数字代表了玩家各对应等级集会所任务的完成次数。



▲新号的公会卡只是一张很寒酸的纸片。

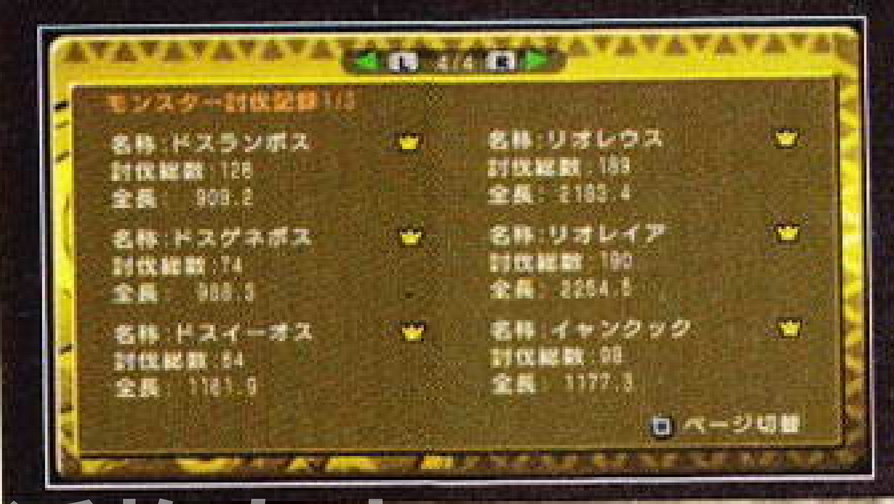
第二页 财宝页面。这里是专门记载玩家参与两人探宝任务时曾经取得的稀有财宝，右边的数字表示在探宝任务中获得的最高分数。



第三页 勋章页面。在这里可以查阅到目前为止所取得的勋章情况。



第四页 怪物讨伐记录页面。这里记载了所有怪物的讨伐数目以及全长情况。（注意必须从商店购买怪物的情报以后才能观看，不然会显示？？？）



卡片的等级

当玩家完成一定数量的任务之后，猎人公会卡片的等级就会提升，总共会分成“纸”到“金”这五个阶段。而卡片等级提升之后的特征就是卡片的背景会变得越来越华丽炫目。除此以外，当友好度累积到一定数值之后就可以从猎人公会会长那里得到各种山菜组引换券，而券的等级也会随着卡片等级的提升而提升（具体情况请参考下面表格）。由于卡片的等级提升所需的任务完成次数的计算对象包括村长任务和集会所任务，因此还是请各位玩家平时尽量地完成这两种类型的任务吧。

这里有必要为大家详细解释一下引换券的交换情况，从上面这个表可以得知虽说每累积25的友好度便有资格领取一张券，但是如果玩家想拿到金券的话就必须一次性累积75的友好度后才能换到。换句话说玩家在累积75点友好度的这个过程中不能和公会会长对话一次，不然友好度将从0开始重新累积（注意这时提取记录也是无效的），所以玩家在累积友好度准备换取各种券的时候一定要根据当时的起始友好度值计算出终止友好度值以保证换取过程的准确无误。

公会卡片等级提升条件与引换的券获取情况

卡片名	等级提升条件	友好度累积至25之后所获得的引换券
纸卡	游戏一开始便拥有	钢の山菜组引换券
木卡	完成45次任务	钢の山菜组引换券
皮卡	完成90次任务	按照钢の山菜组引换券→银の山菜组引换券的顺序循环
钢卡	完成130次任务	按照钢の山菜组引换券→银の山菜组引换券的顺序循环
金卡	完成160次任务	按照钢の山菜组引换券→银の山菜组引换券→金の山菜组引换券的顺序循环



▲升级成金卡后会变得相当豪华。

友好度值详细解说

所谓的友好度值就是指猎人与其他猎人共同进行任务的程度数值。只要玩家同其他猎人一起完成除“采集”类型以外的任务后，友好度值都会上升（注意它和友好度的区别，友好度值是指猎人卡片里基本情报页面那页右方的心槽，每满100就会使下方的数据加1，也就是友好度加1）。而完成任务所获取的友好度值点数同任务本身的难度等级相关，并且还会“有GP值÷100”的点数加成，这两项的总和便是完成本任务之后增加的最后友好度值。而两人探宝的那些专用任务与一般的任务计算方法又不相同，它是以两人所获得的“トレジャーポイント（财宝点数）÷400”作为友好度值的上升值。了解了这点之后，想要快速提升友好度的玩家尽量选取集会所八星任务进行游戏吧。

使友好度上升的必备条件

1. 将对方的猎人公会卡片登录在自己的好友列表里。
2. 成功完成任务。
3. 任务类型必须是“采集”以外的类型。
4. 进行游戏时所使用的PSP就是当初创建该游戏角色时的PSP。

任务难度与友好度值的关系

前面说过，任务难度影响着友好度值，具体的情况为任务难度星数×10。举个详细的例子来说吧，同三位玩家联机进行“灼热の双壁”这个任务，任务难度为八星，所以基本点数为8×10=80，同时完成任务后获取的GP为2200，将这个数除以100，把这两部分合计起来为102，由于是三位玩家，所以再×3，得到306，这就意味着完成一次这个任务友好度一共会加3点，这样看来需要75点才能换取的“金の山菜组引换券”还是需要一定时间来累积的。

友好度上升之后能够获得的道具

取得条件	取得道具
同给予卡片的猎人之间友好度达到10的倍数点时（50为止）	山菜组引换券×2
与上述猎人的友好度达到60以上时，以后每10点	山菜组引换券G×1

好了，关于公会名片的奥秘就为大家介绍到这里，希望大家能好好利用上述资料顺利地得到自己想要的物品。

文 KAKUSIKI 编 铭风



洛克人EXE动画（一）

《洛克人EXE》从游戏开始正式发卖至今已经很久了，在日本，“《EXE》系列”不仅在游戏上是一个优秀的系列，在动画方面也一直伴随着游戏半同步地发展。

《EXE》的动画不仅仅是一部单纯的动画，它可以说很多时候是游戏中隐藏内容的揭示。举个最最简单的例子来说，玩过“《EXE》系列”的玩家都应该知道数字码有多么重要吧？其作用就是在游戏中输入后就可以得到相应的芯片、程序或是道具，感觉上就和《游戏王》里面的密码机作用相类似。在动画里面的某个地方，比如大厦顶楼的广告牌上的角落里就时不时地会出现这个8位数的数字，要是没有仔细注意看的话很可能就丢失了一个贵重而珍稀的物品哦。再举个例子来说，《EXE》每作刚刚发售的时候是没有多少人知道所有P.A.的组合方法的。（用金手指改出全图鉴的人不算……）在动画里，角色会时不时地使用个P.A.，顺便也就展示了组合方法。

《洛克人EXE》动画至今一共出了3部作品。《洛克人 EXE AXESS》，《洛克人 EXE STREAM》和最近才刚结束的《洛克人 EXE BEAST》，其中的配音演员大致阵容如右表。

光 热斗	比嘉久美子
洛克人	木村亚希子
樱井メイル	水桥かおり
ロール	城雅子
大山チサオ	石村知子
名人	藤原启治
光 佑一朗	川岛得爱
伊集院炎山	齐贺みつき
ブルース	松风雅也
ライカ	结城比吕
サーチマン	福山润
トリル	下屋则子

三个版本中主题曲和插曲总计有6首，名字分别是《二つの未来》（两个未来），《光とどく场所》（光所达到的地方），《Be Somewhere》，《光とどく场所～友情のしるし》（光所达到的地方 友情之证），《胜利のうた》（胜利之歌），《あしあと》（足迹），大家要是有兴趣的话可以去网上查下歌名来试听一下，还是都很不错的。其中NDS版的《洛克人ＥＸＥ５》的片头曲其实就是《Be Somewhere》的简短版本。

三部动画都各自有它们自己符合的故事和游戏。《AXESS》主要讲的是《EXE4》的前半段，也就是和邪恶的天才博士リーガル之间的战斗的故事，敌人主要是リーガル的手下和阴影人。虽然说故事是设定在《EXE4》的时期，但是大家要是以



为只有《EXE4》里面的人物和NAVI出场的话，那可就是大错特错了！里面的出场人物范围极其广泛。《EXE4》中的相关人物自然是不用说了，在《EXE2》中出现的门人，《EXE3》中登场的野兽人、闪光人、植物人、甚至连NGC上的《EXE 传送》中的重力人都有登场。在动画里面有着游戏里面没有提到的东西，那就是"クロスフュージョン"交叉融合。这个设定说的是使特定的范围下形成ディメンショナルエリア(异次元区域)在这个指定的区域内，NAVI的操控者可以通过使用同步芯片来使NAVI在现实世界里面实体化，并且和操控者合为一体，从而使两个人之间保持完全同步，大大增加NAVI的能力。在一个紧急事态中，热斗和洛克人成功地进行了交叉融合，保护了科学省研究所幸免遇难。科学省也因此认同了热斗的病毒战斗能力，授予了他NET SAVER的任务，并且把最后的一枚同步芯片交给了热斗保管。在正义的一方，除了热斗和他的一群死党们以外，还有很多很强力的伙伴，比如白泉玉子和金属人等等，只要是游戏里面能够和洛克人进行魂融合的，都在整个故事发展里面或多或少地会给与热斗和洛克人帮助。其中最最强力的伙伴还是伊集院炎山和来伽以及他们的NAVI布鲁斯和搜索人。在剧情的后期，他们同样也能够使用同步芯片和热斗并肩作战。在剧情里面的战斗可以说是十人十色，各有特色。洛克人属于万能型，什么都会使用。布鲁斯和检索人就是属于那种顽固不化的死脑筋，前者只会用剑，从最最基本的剑、阔剑、长剑到各类的元素剑、聚合斩、冲刺斩通通会用，当然像变换剑、新变换和Z剑这类高级剑在动画中也是层出不穷，所发动的P.A.不是梦剑P.A.就是元素剑P.A.……虽说布鲁斯善于用剑，不过这个也太夸张了吧……检索人则更加过分，由于瞄得准，所以他只用射击系的，尤其是喜欢用机关枪，不管什么机关枪，普通的也好，超级机枪也好，无限机枪也好，他通吃。真是两个很极端





的人物。在《AXESS》也就是第一部动画里面，最后热斗他们所要面对的是两个BOSS，一个是得到FORTE协力后的阴影人，由于经过FORTE这个最强的NET NAVI的洗礼后变得可以不用再借助异次元区域而在现实生活中以实体化存在。而リーガル博士则无法容忍这种能力的出现，结果在秋原镇制造了一个能够发射覆盖全球的异次元区域的塔——リーガル塔。通过这个强力的异次元区域，リーガル和激光人进行了交叉融合，并且使融合成功后的自己巨大化，开始毁灭一切觉得不顺眼的东西，并宣称自己的时代到来了。为了对抗这个强大的力量，热斗他们分成了两个小组，由同步后的热斗去牵制激光人，但是由于暗黑的力量太过于强大，洛克人几乎没有什么还手的能力。在热斗拖延时间的同时，由光佑一郎和莱伽负责潜入リーガル塔尝试停止这个异次元空间来阻止リーガル。

《AXESS》一共有52集，和日本一般的26集的动画片来比较的话也算是一部长篇了，其实《STREAM》也是52集的，只有《BEAST》是标准的26集。除了这3部外还有一个剧场版的《洛克人EXE》。不要以为动画里面只是单单描写了热斗他们的战斗故事哦，其实也有很多描写他们生活和感情部分的，也有很多是幽默搞笑的部分。比如第4话"ソウルユニゾン！"(魂融合)就描写了ROLL和ROCKMAN之间的作为战友和亲友的信赖，在第5话"メタル温泉アッチッチ！"(金属温泉哎呀呀！)这一集就是非常恶搞的一集，再比如第42话"メイルの初デート"(美露的初次约会)就描绘了作为一个女孩子的美露的内心世界和对热斗的爱慕之心。由于"《EXE》系列"的动画在国内并不多见，所以有必要在这里向大家推荐下，是FANS的必看的动画哦！

由于篇幅的关系，这次就先向大家介绍《AXESS》的部分，《STREAM》和《BEAST》的部分将在下次继续向大家介绍，请勿错过。

口袋妖怪广播台

VOL.37

文 水衣草 编 马修

神奇宝贝主题游乐园登陆台湾



神奇宝贝，是台湾官方对于“Pokemon”的翻译，即“口袋妖怪”。最近，超人气的神奇宝贝主题乐园活动即将在台湾举办，宝岛上的《口袋》FANS可以度过一个快乐的暑假了！

神奇宝贝乐园介绍



最快乐的夏天就在Pokepark！

神奇宝贝乐园，是以”神奇宝贝”的世界为主题的游乐园。在这里，你可以和神奇宝贝们尽情玩耍：和传说中的神奇宝贝在草原上奔跑、在皮卡丘之森里游玩、和水跃鱼一起急流探险，还可以和皮丘兄弟们坐上火车畅游世界……

这里充满了紧张刺激，还有数不清的神奇宝贝，这就是Pokepark！令人向往的Pokepark就要来到台湾了，Pokepark等着大家的亲身体验，好多好多的神奇宝贝期待着大家的到来！

入场券



去Pokepark前，先要买预售票，神奇宝贝乐园的优惠预售票已经开卖了，现在购买预售票还能得到“PokemonKids”玩偶，无论是价格还是赠品，都比当天买票划算。入场券价格如下：

成人预售700元（当天860元），身高90cm以上的儿童预售520元（当天650元），未满90cm的幼儿免费。（以上价格货币种类为台币。）

先买到预售票的10万名游客将可得到“PokemonKids”玩偶！不过不能挑选神奇宝贝的种类哦。

神奇宝贝乐园事前活动

抢先一步体验神奇宝贝乐园的乐趣！



神奇宝贝同乐会



这里有《神奇宝贝XD》体验区、鲤鱼王钓鱼大赛、神奇宝贝摩天轮等等好多好玩的游乐设施！皮卡丘气垫、胡说树之森的气垫也可以玩到！

神奇宝贝特刊、奖品大赠送







特刊：满载神奇宝贝信息的《神奇宝贝特刊》将在台湾各处广泛赠阅，《特刊》上可以查看有关神奇宝贝的各种最新信息。

赠奖：特奖8名，前往日本畅游神奇宝贝中心；Pokepark奖3名，可以玩到《神奇宝贝 绿宝石》等丰富多彩的《神奇宝贝》游戏；皮卡丘奖20名，赠送日本超人气Pokemon The Park 2005纪念品组。

乐园设施介绍

皮卡丘之森

来到这里，就能让"和皮卡丘一起玩"的美梦成真，八只皮卡丘将载着大家驰骋在森林中，感受宛如在空中飞翔一般的感觉。



水跃鱼的滑水道冒险之旅

乘坐水跃鱼尽情享受森林中的水道冒险之旅，如果太过悠闲，被池畔边及小坡上玩着捉迷藏的神奇宝贝们发现的话——唰！就等着变成落汤鸡啦，呵呵。



神奇宝贝星空幻境之旅

乘坐银河边际的旋转秋千，以在这个星空遇见穿越时空而来的梦幻神奇宝贝们，与吉拉祈、雪拉比和梦幻一起翱翔在星空！



神奇宝贝旋转木马

只有与神奇宝贝心灵相通的人才能乘坐的友情旋转木马。因凤王的力量而苏醒的雷公、炎帝和水君，正蓄势待发准备载着大家畅游。

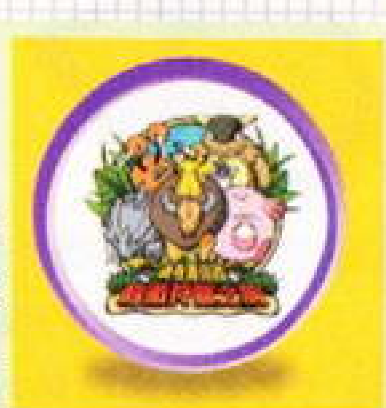


皮丘兄弟顽皮列车

与顽皮的皮丘兄弟、小果然翁及小卡比兽一起出发，展开一趟铁道之旅。



神奇宝贝的刺激狩猎之旅



用神奇宝贝球和能量方块到狩猎区探险！细微的响声都可能是神奇宝贝的所在之处，看看限定时间内你能捕捉到几只神奇宝贝。

1、2、3、水箭龟GO!

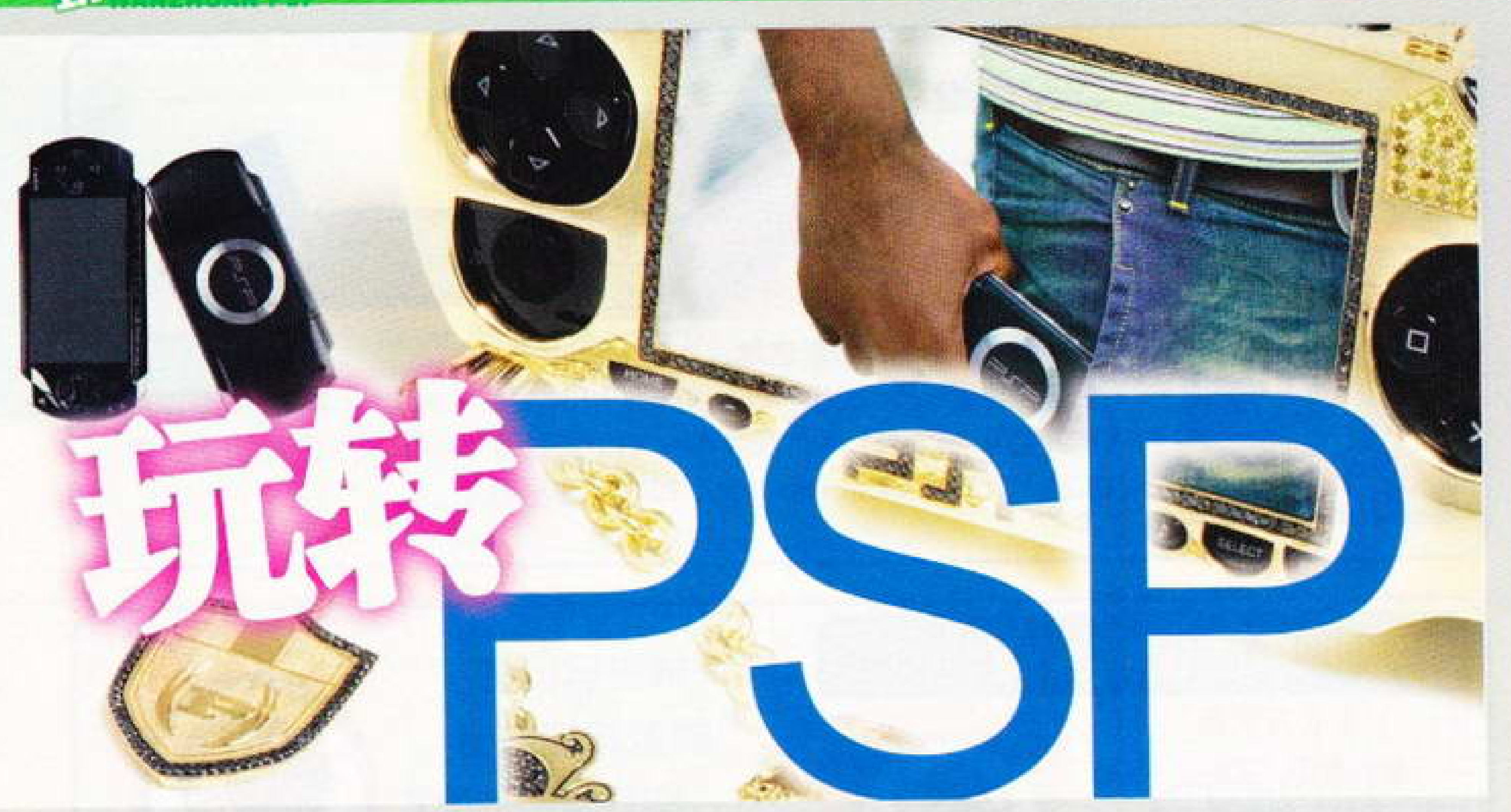
要赶快躲过水箭龟的视线范围，悄悄往终点迈进！小心不要被回头张望的火箭龟发现，否则就要被水炮冲回起点了。游戏时间60秒，看你能不能第一个到达终点。



活动概要

活动名称：Pokepark（神奇宝贝乐园）
活动期间：2006年6月23日（五）~9月24日（日）（94天）
营业时间：上午10：00~晚上10：00
举办地点：台北市士林区士商路
主办单位：P-project,inc.
企画监修单位：Pokepark LLP(Pokepark Limited Liability Partnership)
特别协办单位：The Pokemon Company
Shogakukan Production Co., Ltd.
Pikachu Project
群英社国际股份有限公司

2005年3月在日本首次举办的Pokepark，吸引了数百万人。此次时隔1年多的时间，它正式抵达中国台湾，以后还将在世界各地举办。台湾曾多次引进Pokemon动画及电影，已与Pokemon公司有合作基础。有条件的玩家不要错过这次活动哦。



积蓄已久的PSP游戏破解终于在六月份全面爆发，新版Devhook直接虚拟了2.5版的系统，运行更多游戏的同时也解决了之前的存档和无线联机问题。下面一起来看看近期的PSP软件新闻吧。

PSP热点新闻追踪

文 C.H.1. 编 铭风

游戏破解

Devhook新版推出 大量游戏告破

最近几个月来，PSP游戏破解如同挤牙膏一般，挤一点出一点，闹得大家心急如焚。甚至有玩家按捺不住，为了心爱的游戏将1.5版的PSP升级到高版本。世事总是那么难料，正当大家将注意力投入到5月下旬发布的PSP直读芯片上时，6月6日Devhook V0.4突然降临，将PSP游戏破解推向新高峰。Devhook V0.4采用MPH Game Loader的设计理念，在PSP1.5版的基础上模拟更高版本的系统。与MPH Game Loader相比，新版Devhook做得更彻底，将2.5版系统原样照搬过来。也正因为如此，让新版Devhook能完美运行更多的游戏。Devhook的最新版是6月8日发布的V0.41a版，修正壁纸恢复问题，修正按Home和L、R键选择游戏问题等，不过在版本号仍显示V0.4。6月11日作者再次发布Wi-Fi补丁，修正在333MHz频率下不能无线联机的问题。

首先我们要先导出高版本的系统文件。从网上下载2.0或2.5版的升级文件，在电脑上用PSP Brew或PBP Unpacker将DATA.PSAR文件释放到PSP记忆棒的根目录。运行Devhook自带的dh_inst程序，会在记忆棒DH目录下生成相应版本的系统文件。现在网上已经有完整安装包提供给大家，让我们省去了导出升级文件的麻烦。

下面说说具体使用方法。和以前版本的Devhook一样，V0.41a版的界面和操作方式基本相同，只是多了几项特殊设置。使用时，按○键确定选项，按△键返回。UMD SELECT是选择要运行的ISO文件。UMD MOUNT是UMD引导选项。如果是运行1.5版的游戏可以选择为ISO NOUMD不需要UMD引导。如果运行2.0版以上游戏，则需要选择ISO ANYUMD，使用任意UMD引导。UMD DISK则是直接运行UMD光盘，而不运行ISO，可以让我们用1.5版PSP运行更高版本的UMD光碟游戏。UMD VER-



SION中选择UMD游戏版本，运行1.5版游戏选择NO CHANGE，运行2.0以上版本游戏则选择"2.XX->2.00"。FIRMWARE是选择模拟的系统版本，要运行2.0以上版本游戏自然需要选择2.50+2.00。CPU CLOCK是CPU频率，选择333MHz可以让游戏运行更流畅。BOOT SELECT是设置引导方式，选择REBOOT XMB即可。一切就绪，选择Start开始游戏。需要注意的是，Devhook V0.41a默认为自动运行状态。第一次设置完毕后，下次再运行时，Devhook会自动进入运行上次的游戏。进入Devhook会短暂停留几秒，此时快速按○键可以重新进行设置。

Devhook V0.41a已经能够正常运行的游戏包括《中原的霸者 三国将星传》、《头文字D Street Stage》、《古墓丽影 传奇》、《汽车总动员》、《无瑕人生 新牧场物语》、《大航海时代IV 新航路》、《TalkMan》、《Capcom经典合集 混合版》、《2006 FIFA世界杯 德国大会》等。以前不能正常存档的游戏，如《真 三国无双 二度进化》、《樱花大战 1&2》现在可以正常存档了。《怪物猎人 携带版》等游戏也可以通过无线机能同别人联机对战。对于部分游戏，Devhook不能直接运行原版的ISO，需要替换PRX文件或者打补丁。不过目前网上提供的大多是已经修改过的游戏ISO文件。



如果我们在启动选项的FIRMWARE中选择了"2.50+2.00"，然后在游戏中按Home键退出，会退回到2.5版的系统状态，这是Devhook V0.41a最厉害的地方。这个模拟的2.5版系统和真正的2.5版系统基本没有区别，我们可以更换壁纸，进行各种设置，只是不能运行自制软件。待机后再行开启不会死机，仍旧会进入2.5版系统状态。如果想回到1.5版系统，只要将PSP关机再开就可以了。



按照Devhook的思路，以后模拟2.7版甚至更高版本的系统应该不成问题。这是否意味着1.5版PSP破解已经完美呢？相信随着时间的推进很快我们会得到答案。

这里提供一个包含系统文件并修正Wi-Fi的Devhook V0.41a给大家下载，地址为http://www.17u.com.cn/down/devhook041a.zip。

（截稿前，Devhook更新到了V0.41d。）

DevHook Evolved新版

JamesSBDX于6月11日发布DevHook Evolved 3X DevHook v0.41a Loader For PSP。新版最大特点是在整合UMD Emulator、DAX Ziso V6.2、FastLoader、MPH Gme Loader和RunUMD的基础上加入Devhook V0.41a，一举成为功能最强的ISO引导软件。

下载地址是http://www.17u.com.cn/down/Devev.zip。

CSO压缩工具出炉

CSO是Devhook V0.32版开始正式支持的一种ISO压缩格式。CSO的压缩性能不亚于DAX，因为新版的Devhook同样支持CSO，使得CSO格式迅速走红。CiSO Converter GUI是一款电脑用的CSO压缩工具。CiSO Converter GUI是图形界面，不需要再输入复杂的命令。软件最新版是6月9日推出的V0.65版，除了能将ISO压缩为CSO外，还能将ISO压缩为DAX，或者将DAX转换为CSO等，使用起来非常方便。

下载地址为http://www.ps2nfo.com/forums/attachment.php?attachmentid=4852。

UMDGen新版推出

PSP用UMD光盘引导工具UMDGen于6月9日推出V3.02版。新版修正文件拖放和卷标重

命名错误。

软件下载地址为http://www.umdgen.com/UMDGen_v3.02.zip。

Die Hard Trilogy新版发布

1.0版PSP固件备份恢复程序Die Hard Trilogy于6月7日发布了V1.1版，支持了NAND闪存中的坏数据块。Die Hard Trilogy可以将1.0版PSP的固件备份到记忆棒中。用户把1.0版的PSP升级到1.5版后，可以通过Die Hard Trilogy恢复到原先的1.0版。需要注意的是不要用Die Hard Trilogy V1.0去恢复V1.5备份的固件，备份固件前最好将PSP设置复位。Die Hard Trilogy并不是一个降级程序，不能将原版的1.5版的PSP降级为1.0版，只能将1.0版升级到1.5版的PSP再降回1.0版。

下载地址是http://rapidshare.de/files/22431728/FW1.00_DIE_HARD_TRILOGY_v1.10.rar.html。

PSP直读新消息

上月末公布的PSP直读芯片Undiluted Platinum一经发布就引起无数玩家的强烈关注。开发组在6月初表示Undiluted Platinum使用的PSP系统内核替代程序Epsilon Bios正在开发中，Epsilon Bios可以让你在高版本的PSP上运行记忆棒中的自制软件，并支持1.0版和1.5版的EBOOT引导文件，另外还会提供方便的UMD ISO读取功能以及独有的ISO压缩格式。在6月11日，一位名叫0okm的网友爆料说Undiluted Platinum可能无法对应2.7版的PSP上。0okm透露2005年10月以后生产的PSP主板编号为TA-082的PSP采用的电压为1.8V，Undiluted Platinum则只支持3.3V或2.5V的电压。电压的不同将导致Undiluted Platinum无法用在新版的PSP上。这些消息的真假只有等Undiluted Platinum真正推出后我们才能知道了。

模拟器

PSP用Atari模拟器出炉



知名模拟器作者Zx-81在6月8日推出PSP专用Atari模拟器PSPATARI。PSPATARI基于电脑模拟器Atari800 V2.0.2，能够模拟Atari 800、，800XL、130XE和5200型号的个人电脑。游戏时，PSP的十字方向键分别控制上、下、左、右，PSP摇杆相当于Atari的摇杆，L键是退出，R键是开始，□和×键则是开火，Select键进入游戏菜单，按Start键调出虚拟键盘。

V1.0.1版下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspatari/pspatari-v1.0.1.zip。

PSP用MSX模拟器发布

MSX是上世纪八十年代曾在日本地区风靡一时的廉价个人电脑。由于受到Konami、Enix等公司的鼎立支持，MSX上诞生过不少经典游戏。PSPMSX是一款PSP专用的MSX模拟器，让你在PSP上同样体验MSX游戏的精彩。PSPMSX能够模拟MSX、MSX2、MSX2+的游戏，第一个版本V1.0.1于6月3日发布，此后作者又于6月4日、6月5日、6月10日和6月11日推出改进的V1.0.2、V1.0.3、V1.0.4、V1.0.5版。新版加入读取、存储、删除存档的菜单，加入程序退出菜单，加入游戏退出功能，将默认硬件变为MSX2+，修正声音启动和游戏文件载入问题，支持磁盘镜像，提升声音，更换游戏不会启动MSX硬件等。

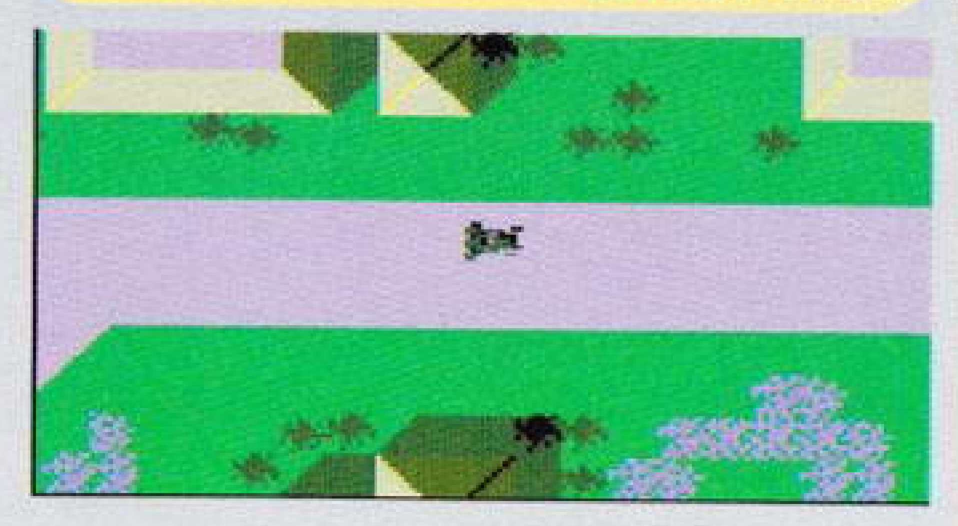
V1.0.5版下载地址为http://zx81.zx81.

DGEN for PSP推出V1.5版



free.fr/public/psp/pspmsx/pspmsx-v1.0.5.zip。

PSP用Intellivision模拟器推出



Intellivision是Mattel电器公司于1979年推出的家用电视游戏机。PSPInt同样是由Zx-81制作的PSP用Intellivision模拟器。PSPInt第一版V1.0.1于6月2日推出。此后在6月4日、6月5日、6月10日和6月11日推出的V1.0.2、V1.0.3、V1.0.4、V1.0.5版则修正了颜色错误，加入退出菜单，将.int和.itv作为游戏ROM扩展名，加入对第二个手柄的支持，加入新的虚拟键盘等。

V1.0.5版下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspint/pspint-v1.0.5.zip。

Mame4All PSP新版发布

PSP用街机模拟器Mame4All PSP于6月上旬推出V0.0.2版。新版对声音模拟进行了提升，但游戏时仍有杂音出现；加入新的按键设置，同时按L、R键能暂停游戏，同时按Start和 Select键重启游戏等。

下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?p=128857。



Daedalus PSP新版发布

PSP用N64模拟器于6月9日发布R5版。新版加入新的EBoot图标、背景和音乐。没想到过了一个月的时间，大家等到只是没有多少改进的版本，不知是否作者已经的开发遇到了瓶颈。

下载地址为http://rapidshare.de/files/22670495/Daedalus_150_Pre_R5.rar.html。

NEOGEO CDZ Emulator新版公布

PSP用NEOGEO CD模拟器NEOGEO CDZ Emulator于6月3日、4日、7日和8日分别推出V0.4.1、0.4.2、0.4.3、0.4.4四个版本。新版改变了CD-ROM读取界面，加入CD-ROM速度限制，按L、R键可开启、关闭限速功能，自动新建data目录，修正16位色绘图问题，修正eLoadr启动错误等。

下载请到软件官方主页，网址为http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp。



DGEN for PSP新版发布



PSP上最好的MD模拟器DGEN for PSP于6月6日推出V1.6版。新版提升了游戏兼容性，修正对六键手柄的支持并修复了一些小错误等。

1.5版PSP用程序下载地址为http://syn-k.sakura.ne.jp/dgen_psp/dgen_psp_160b.zip。

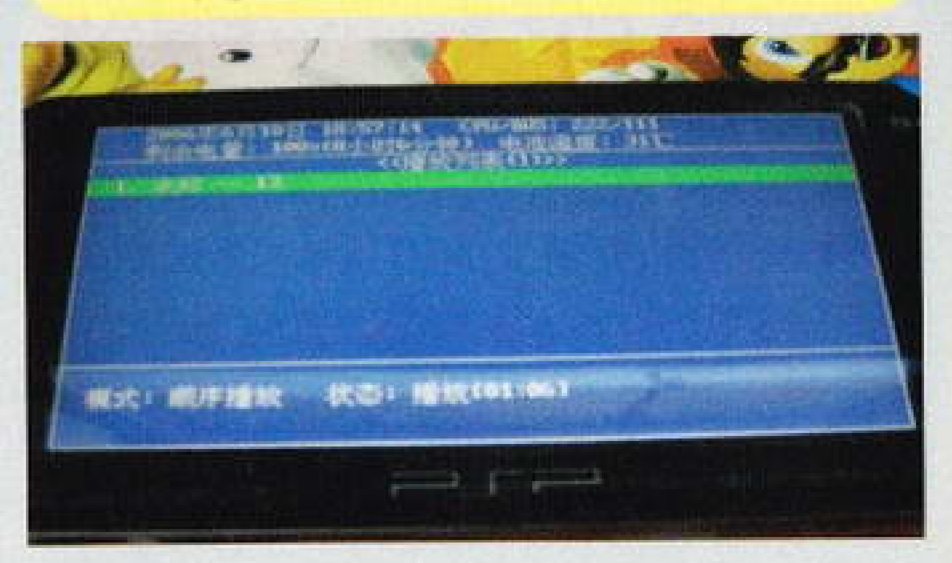
PSPColem新版推出

PSP用ColecoVision模拟器PSPColem于6月4日和6月6日推出V1.0.4和V1.0.5两个新版本。新版加入退出菜单，修正键盘文件读取错误，加入对第二个摇杆的支持等。

V1.0.5版下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspcolem/pspcolem-v1.0.5.zip。

自制软件

PSP用APE音乐播放软件出炉



音乐发烧友朋友应该知道APE音乐吧？现在流行的MP3、WMA等格式的音乐都属于有损压缩，而APE则是无损压缩，能完整还原音乐的本来面貌。APE音乐可以由WAV音乐转换，但体积通常仅为WAV源文件的1/2甚至更少。CoolPlayer则是一款由国人Cooleyes_lf设计的PSP专用APE音乐播放软件。CoolPlayer的第一版于6月5日发布，后来作者又在6月7日和6月10日发布两个新版本。新版添加了5个播放列表，修正播放状态下待机会死机的问题，支持cue文件中存在多个FILE段的读取，增加对FLAC的支持等。

使用时，用户将APE音乐拷贝到记忆棒的任何目录，启动CoolPlayer后将音乐加入到播放列表即可开始播放。音乐播放中，按○暂停播放，按□停止播放，按L、R键则跳到上一首或下一首歌曲，按Select键能在单曲循环、随机播放等五种播放模式中切换。CoolPlayer支持PSP线控，能用线控控制歌曲播放。

在压缩APE音乐的时候，最好将转换软件Monkey's audio的压缩模式选择为Normal。如果选择High或者Extra High，因为CoolPlayer解码库无法顺利解码的缘故，播放时会有爆音。

下载地址是http://www.cngba.com/thread-16055334-1-2.html。

PSP用IRC聊天软件推出

PSPirc是一款PSP专用的IRC聊天软件，能够通过无线网络进行IRC聊天。软件已经支持多个聊天频道，支持私人信息，支持基本的聊天命令，支持DCC，并附带虚拟键盘等。作者以后会加入文本滚动功能，并将支持更多的聊天命令以及改进对DCC和CTCP的支持等。

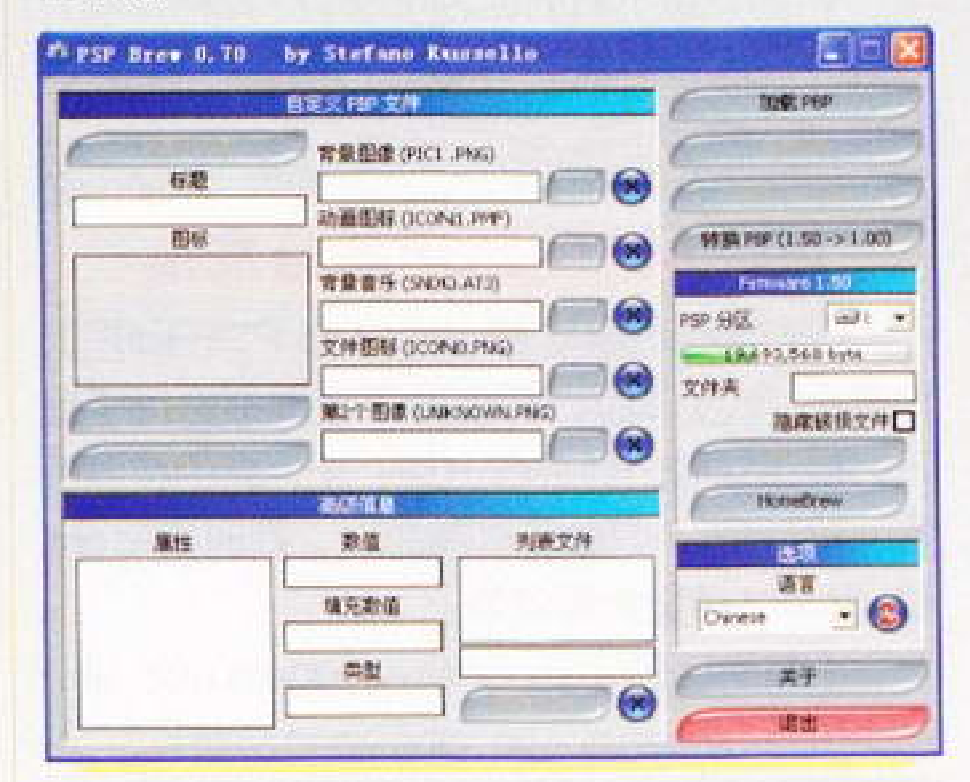


下载请到官方网站，网址是http://www.pspircclient.org。

PSPBrew新版发布

电脑上的PSP软件图标编辑工具PSPBrew于5月末发布V0.7版。新版提升了程序打开速度，修正葡萄牙语、法语和西班牙语的错误，支持白色图标、小图标和无图标等。

下载地址是http://community.hackingpsp.com/forums/2525/ShowPost.aspx。



Lua Player新版公开

PSP上的Lua语言编译程序Lua Player于6月3日推出V0.2版。新版升级到Gcc 4.1和Lua 5.1，修正声音崩溃错误，支持从内存中读取图片，加入文件重命名功能等。

1.5版PSP用程序下载地址是http://www.luaplayer.org/LuaPlayer_v0.20_firmware15.zip。

PMP Mod新版支持AVC

PSP用视频播放软件PMP Mod又有新动向，6月11日作者jonny发布了支持AVC的新版

本PMP Mod AVC 1.0，支持AVC视频的全屏播放，画面更加清晰，向UMD视频又进了一步。PMP Mod AVC播放的AVC视频仍需转换为PMP格式，在222MHz的CPU频率下能达到67 FPS。

下载地址为http://jonny.leffe.dnsalias.com/pmp_mod_avc/index.htm。

PMP Mod字幕修改版发布

经过数次更新，PMP Mod已经成为PSP上最好的视频播放软件。PMP Mod V2.01 subtitle mod则是由Raphael制作的字幕修改版，最大特点是支持字幕，字体文件则放在程序主目录下。经过作者的修改，程序也能在2.0以上版本的PSP中运行了。6月11日，作者又发布了支持AVC的字幕版。

PMP Mod AVC 1.00 subtitle mod下载地址为http://www.fx-world.org/download/pmpmodavc100_sub.zip。

subtitle mod下载地址是http://www.fx-world.org/download/pmpmod201_fw2_sub.zip。

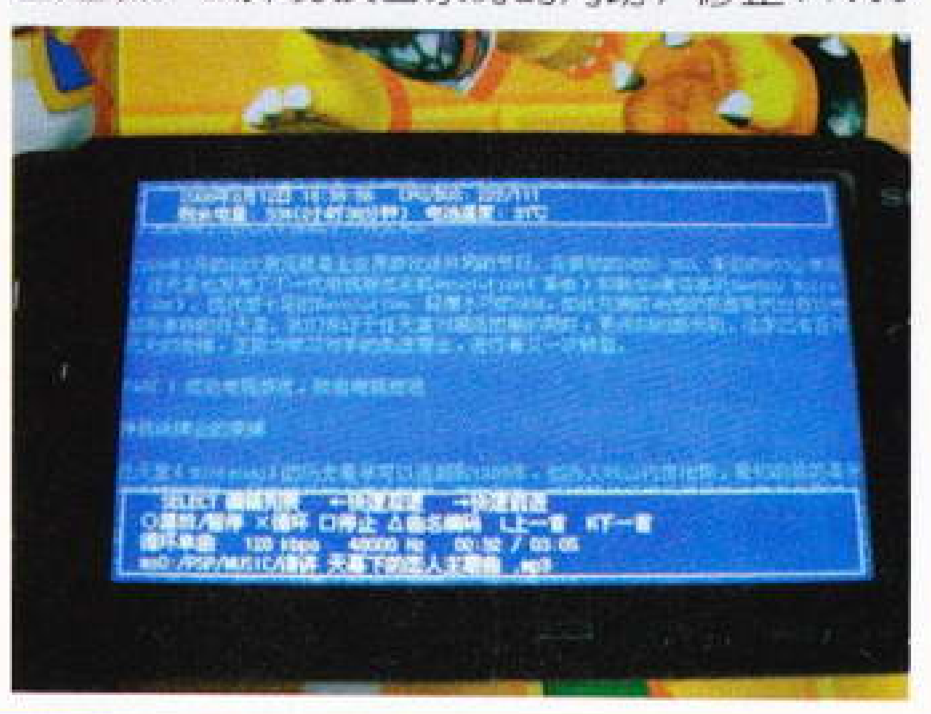
PiMPStreamer新版公开

PSP上的流媒体播放软件PiMPStreamer于6月6日发布V0.6版。新版修正了一些小错误，内核已经基于最新的PMP Mod V2.01，能获得更清晰的图像质量。

下载地址为http://www.pimpware.org/PiMPStreamer-0.6.zip。

eReader新版推出

国产PSP用电子书软件eReader于五月底推出V1.1版。新版在看图时增加缩放功能以适应双倍高度和宽度，增加翻动时保留宽度的看图选项，去掉切换目录时的闪动，修正V1.08版引入的内存泄漏，移去菜单切换时的边界线等。



32位色版下载地址是http://www.pspsp.org/down/eReader_32bit_1_1_0.rar。

PMF H.264解码器推出

由于编码问题，我们在电脑上不能正常播放H.264格式的PSP PMF视频文件。现在有了PMF H.264解码器问题迎刃而解。安装解码器后，我们可以用Windows Media Player等软件直接播放PMF视频，并且能发出声音。

下载地址为http://vgd-handel.de/downloads/PSP_PMFPlay_H.264_Decoder.rar。

DarkKarnage Shell新版发布

PSP用系统软件DarkKarnage Shell于6月8日推出V1.0版。新版加入MP3播放器和图片浏览器，能够移动图标，还加入全新的音效。

下载地址为http://psp3d.com/DarkKarnage_v1.0.zip。



PSP壁纸制作软件发布

想自己制作专业的PSP用壁纸吗？PSP Background Creator来帮你。PSP Background Creator是一款在电脑上运行的PSP壁纸制作程序，只有1.1MB大小，而且是绿色软件不用安装。PSP Background Creator能



将图片编辑成为适合PSP屏幕大小的分辨率，我们可以在图片上添加文字，以及改变图片的色调。另外，PSP Background Creator还能在图片上将PSP的菜单位置标识出来。程序最大的不足是只支持BMP图片的导入，希望以后能加入对更多图片格式的支持哦。

下载地址为http://www.uploadtemple.com/view.php/1149978004.zip

2.7版PSP用图片浏览器出炉

在2.7版PSP上浏览图片，除了用PSP自带的图像浏览器外，还可以试试这款PSP Image Gallery。PSP Image Gallery其实一个Flash，我们可以用PSP的浏览器打开，它能浏览PSP记忆棒内的PHOTO目录下的图片。



不过程序限制不少，首先是只能浏览JPG格式的图片，另外对图片的文件名也有要求，需将文件名改为类似pic1.jpg的名称才可以，而且最多限制在15张以内。

下载地址是http://www.kinkymedia.net/flash/gallery/PSP%20Image%20Gallery.zip

同人游戏

《Callisto》新版推出



沉寂半年已久的PSP大型同人射击游戏《Callisto》在6月2日推出V0.2版。新版加入全新的地图、敌人和Boss，加入武器升级系统，加入Atrac3音乐，修正自动射击的错误，修正最高分名字输入错误等。游戏玩法类似《宇宙巡航机》，玩家操纵战机去消灭各种昆虫。游戏的体积有40多MB，足见其完善程度。另外游戏操作感也不错，背景非常漂亮，是近期值得关注的PSP同人游戏大作。

下载地址是http://www.fraglab.at/callisto/download.php?file=Callisto_PSP_0_2.zip。

《あかキき 茜たん危机一发》移植PSP

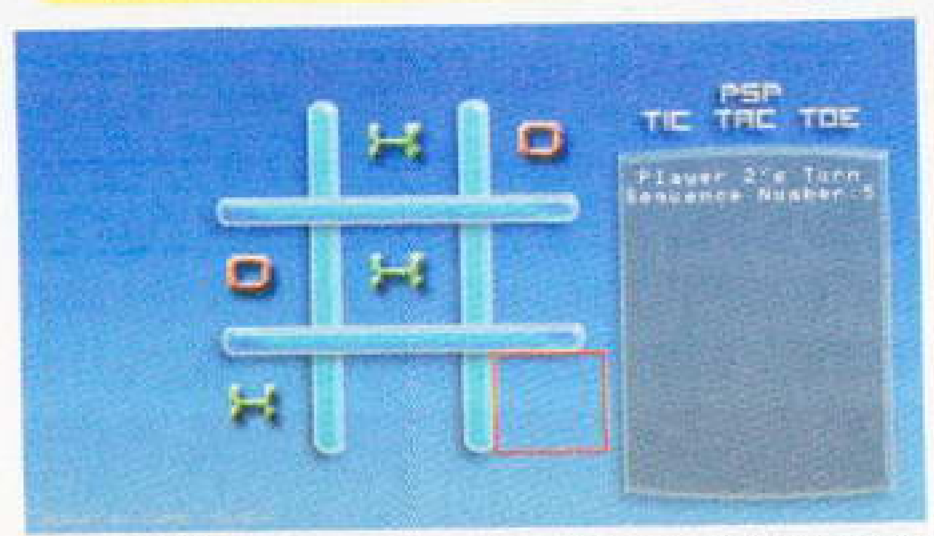
《あかキき 茜たん危机一发》是一款日本厂商制作的Windows平台游戏，现在有玩友将其移植到PSP上来。PSP版的《あかキき 茜たん危机一发》很好山地保留了原作的风貌，游戏画面精美，手感也很好，只是画面不能满屏显示。游戏容量为40.4MB，可玩性很强，推荐给



喜欢卡通动作游戏的玩家。

下载请到http://sygnas.tv/doujin/akane/index.htm，需要代理才能访问哦。

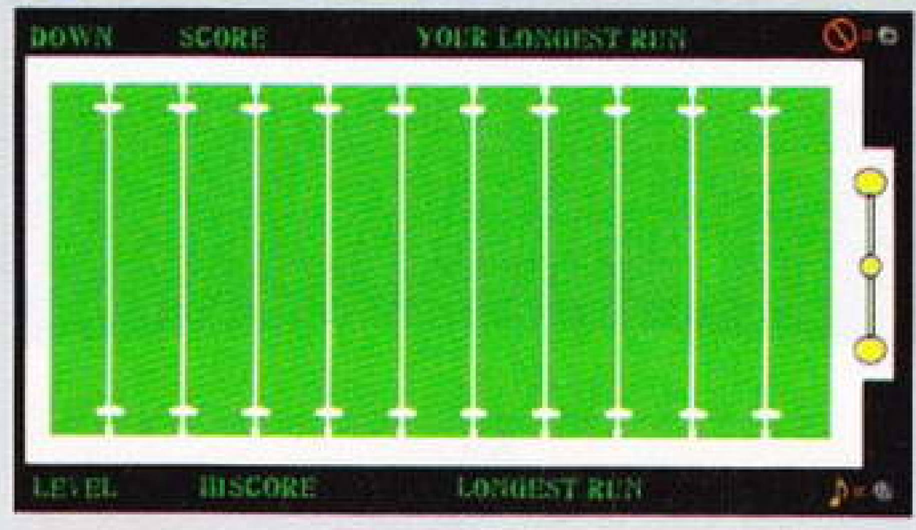
《PSP Tic Tac Toe》发布



所谓Tic Tac Toe就是国人俗称的井字游戏，只要将记号在井字框中排成一列就算胜利。现在这个游戏被Cools移植到PSP上来。游戏中用PSP摇杆选择位置，按×键是1P放置记号，按○键是2P放置记号。游戏结束后，按△键重新开始，按□键退出游戏。

下载地址为http://home.comcast.net/~coolshakil/PSP_Tic_Tac_Toe.zip。

PSP用橄榄球游戏推出



虽然橄榄球运动在国内很少见，但在国外却非常火爆。PSP Football是一款PSP用橄榄球游戏，有10级不同的难度，并支持音乐和音效。标题画面，用十字方向键的上、下选择难度，按Start键开始游戏。游戏中，按△键开启、关闭背景音乐，按□键退出游戏。

下载地址为http://members.cox.net/mathfacts/pspfootball.zip。

PSP用马里奥游戏公开



又一个马里奥游戏登陆PSP了。《Super Mario War》的作者是Percival，游戏方式和FC版的《超级马里奥兄弟》相似，但场景却复杂了很多。游戏时按×键跳跃，按□键使用物品，按○键变身，按Select键退出。目前游戏只推出适合1.0和2.0以上版本PSP运行的版本，至于1.5版PSP运行的版本会在稍后推出。

下载地址是http://psp3d.com/smw_1.0.rar。

《SuperMasterX》发布



《SuperMasterX》是一款PSP用动作游戏，主人公Super Stoner在外形上和马里奥非常相似，同样有着大胡子，不过作者特别说明Super Stoner不是马里奥。游戏时按○键跳跃，按×键射击，按Select键暂停。另外游戏还有PC版和Xbox版。

最新版是6月5日推出的V0.2版，下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=8111。

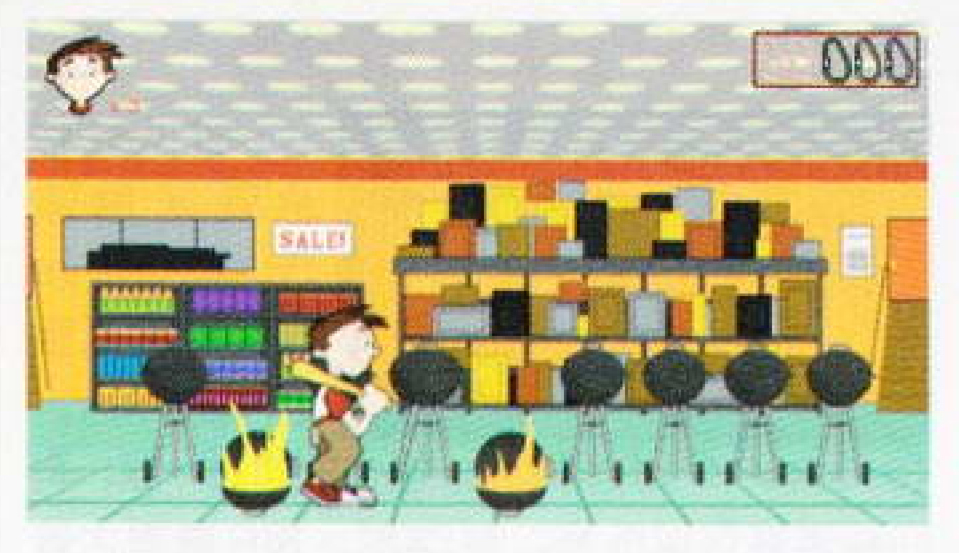
《PSP Shootouts》新版公开

为庆祝世界杯开幕，PSP上的足球射门游戏《PSP Shootouts》于6月10日推出V0.2版。游戏开始可以用○、□、△、×键选择四位不同的球星。游戏时，按×键配合方向键可以向不同方向射门。

下载地址为http://rapidshare.de/files/22628911/psp_shootouts_v0.2_for_1.5.rar.html。



《Mega Mart》公布



现在的超市规模越来越大，好像迷宫一样。《Mega Mart》则是一款以超市舞台的横版过关动作游戏。游戏中按×键跳跃，按住○键不放可以跑动，按Start键暂停，按Select键截图。

下载请到官方网站，网址是http://www.galvotoast.com/megamart，2.0以上版的PSP也能运行哦。

《Boxy Ⅱ》新版发布

PSP上仿《Lumines》游戏《Boxy Ⅱ》于6月



9日推出V0.3版。新版加入三个新皮肤，加入设置菜单，修正随机主题崩溃的问题等。游戏时能够自动播放记忆棒中PSP/MUSIC目录下的MP3音乐，按○或×键旋转方块，按△键暂停，按Select键回到主菜单。作者计划在以后版本中加入Chaos、Trigame两个新游戏模式，并加入动态背景，并将最高分功能应用到所有模式中。

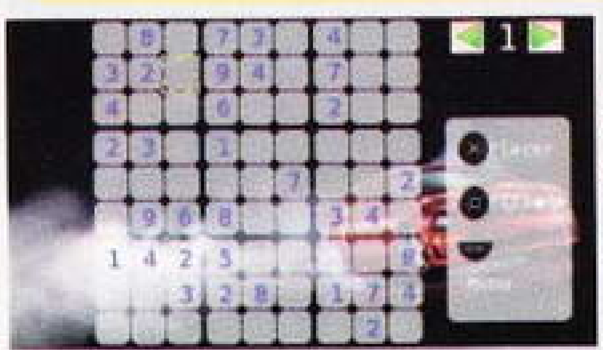
下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?p=131718。

《NORT》新版公开

非常有创意的PSP用Lua游戏NORT在6月5日推出V04版。玩家要控制两艘飞艇在屏幕上飞行。游戏开始可以选择五艘颜色不同的飞艇。游戏最大特点是支持单机双人游戏，1P用PSP十字方向键控制方向，2P则用○、□、△、×键控制方向。

下载地址为http://forums.qj.net/showthread.php?t=53355。

PSP数独游戏推出



时下数独游戏非常流行，Arobase玩友则将其搬上PSP平台。《SudokuPSP》的规则和普通数独游戏一致，有四种难度可以选择。游戏时，按R键增大数字，按L键减少数字，按○键放置数字，按□键删除数字。

下载地址是http://www.atelecharger.info/game02.zip。

《Star Wars：Rocks》新版推出

PSP上的射击游戏《Star Wars：Rocks》于6月5日推出V1.02版。游戏以电影《星球大战》为蓝本制作，玩家要操纵战机消灭来犯的敌人。游戏在固定版面上进行，按×键射击，按○键变更武器。

下载地址为http://forums.qj.net/showthread.php?t=53363。



《TuxBlocks》推出PSP版

Windows和Xbox上的益智类同人游戏《TuxBlocks》于6月4日推出PSP版。《TuxBlocks》的玩法类似《俄罗斯方块》，只要将相同颜色的小球堆在一起即可消除。Windows和Xbox版支持多人游戏，期待PSP版也能加入这个功能。

下载地址为http://lostsidedead.biz/software/shannon/TuxBlocks-0.1.rar。



《Formido PSP》推出

《Formido PSP》是一款PSP专用的射击游戏，玩家身处神秘的外星球，面对如潮水般涌来的怪物，唯一所能做的就是举枪射击。游戏操作比较独特，按十字方向键的上为向前移动，按下为后退，按L、R是转身，按×键开火，按○键特殊攻击。如果大家对按键设置不习惯的话，还可以自行设定。

下载地址为http://psp3d.com/formido_1.5.rar。

随着PSP游戏破解高潮的再次到来，1.5版的PSP到了一机难求的地步。照目前的情况看来，PSP2.0以上版本的玩家只能寄希望于直读芯片了。只是不知道直读芯片推出后，2.5以上版本的PSP价格是否会上扬呢？

玩转NDS

NDS也玩MD
——PicoDriveDS介绍

文 小超 编 马修

从GBA时代开始，无数玩家就渴望在掌机上能玩到世嘉MegaDrive（MD）游戏。可惜，受机能限制，GBA用MD模拟器最终成为镜花水月。NDS发售后，大家又把希望落在这款任天堂掌机新秀上面。6月份，玩家们的梦想终于成真，NDS用MD模拟器PicoDriveDS火热出炉。

简介

看到PicoDrive的名字，可能会有朋友觉得眼熟。没错，PicoDriveDS和PicoDrive正是同胞兄弟。PicoDrive是目前最好的掌上设备用MD模拟器，在Windows CE、Symbian S60平台上都能看到它的身影。PicoDriveDS的源代码则来自于PicoDrive，所以一开始PicoDriveDS就有着很高的起点，表现出不俗的模拟效果。



PicoDriveDS的最新版本是6月10日发布的V0.1.2。新版从Cyclone 0.0080转为Reesy's Cyclone 0.0084，画面缩放由软件缩放变为硬件缩放，加入三种新的画面缩放模式，加入软件重启功能，加入NDS标题信息显示，加入1:1显示模式下画面移动功能等。

PicoDriveDS只能在存储卡式烧录卡上运行，比如M3-SD、M3-CF、SC-SD等，不支持GBALink等闪存式烧录卡。按照烧录卡使用存储卡介质的不同，软件分成两个版本。SD卡版下载地址为http://www.cryptosystem.org/projects/nds/picodriveds.nds，CF卡版下载地址为http://www.cryptosystem.org/projects/nds/picodriveds-cf.nds。

使用方法

PicoDriveDS的使用方法很简单，能够直接读取存储卡中的MD游戏ROM，省却了普通模拟器要在电脑中进行ROM打包的一步。首先根据存储卡不同，将网上下载的picodriveds.nds或picodriveds-cf.nds直接拷贝到SD或CF卡中。然后将SMD、BIN格式的MD游戏ROM拷贝到存储卡中，可以放在根目录下，也可以放在任何目录中。



在NDS上启动PicoDriveDS，下屏会显示存储卡目录。我们用方向键移动光标，按A键进入目录，找到MD游戏ROM后，再按A键会启动游戏。PicoDriveDS不支持中文显示，中文文件名会显示为乱码，但不影响正常游戏。经过短暂的ROM读取时间，游戏开始运行，上屏显示MD游戏画面，下屏则显示游戏信息，包括文件名、文件大小、头部信息等。PicoDriveDS没有提供将画面切换到下屏的功能，不过幸好NDS上屏的显示效果要好于下屏。游戏时，按SELECT键游戏会暂停，下屏出现游戏文件列表，此时我们可以再选择其他游戏。





MD游戏的分辨率要大于NDS屏幕分辨率，所以游戏运行时默认是以压缩方式显示。PicoDriveDS提供了三种不同画面缩放模式，分别是Stretch、Aspect和1：1，游戏中按L键进行切换。Stretch模式能将NDS的屏幕填满，但不是按比例缩小，人物看起来有点变形。Aspect模式则按照原画面比例对画面进行了缩小，但不能将NDS屏幕填满。这两种模式虽然能让我们看到游戏画面的全局，不过因为将画面进行了不程度的缩小，在玩文字游戏的时候，字都挤到一起，很难辨认。1：1模式是按照画面原先的分辨率显示，看起来虽然舒服，但却将画面截取了一部分。1：1模式中我们按住R键的同时按方向键可以移动画面。三种显示模式各有优缺点，大家游戏的时候根据各自喜好改变吧。

模拟实测

作为一款推出不久的模拟器，PicoDriveDS的实际模拟效果着实让我们大吃一惊。很多经典的MD游戏都可以在PicoDriveDS上运行，包括《索尼克》、《火枪英雄》、《忍者神龟》、《雷电》、《怒之铁拳》、《零式战机》、《幽游白书 魔强统一战》等等。更难能可贵的是，PicoDriveDS对中文游戏的支持非常好。《大航海时代II》、《三国志III》、《三国志V》《光之继承者》等游戏的汉化版，《吞食天地III》、《封神英杰传》等国产中文游戏也都可以运行。这些游戏的贴图基本正确，比较遗憾的是所有游戏都不支持声音。至于速度，慢是意料之中的，毕竟NDS的CPU频率摆在那里。像《怒之铁拳3》、《空牙》等游戏的速度并不是太慢，还在可以忍受的范围之内。





当然还有相当一部分游戏运行不正常甚至不能运行，比如《梦幻之星IV》中文版进入后黑屏，《灌篮高手》中文版球场画面花版，《魂斗罗》卷轴不正常等。另外在游戏进行中按SELECT键再选择游戏，可能会导致死机，而且发生得很频繁。看来PicoDriveDS要解决的问题不少。





在年初的时候，曾经有个名叫GPNDS的NDS用MD模拟器宣布要推出，可惜很快就没了下文。希望PicoDriveDS能坚守最后的阵线，继续完善，让NDS玩家能美美地品尝MD游戏大餐。

NDS软件新闻

文 小超 编 马修

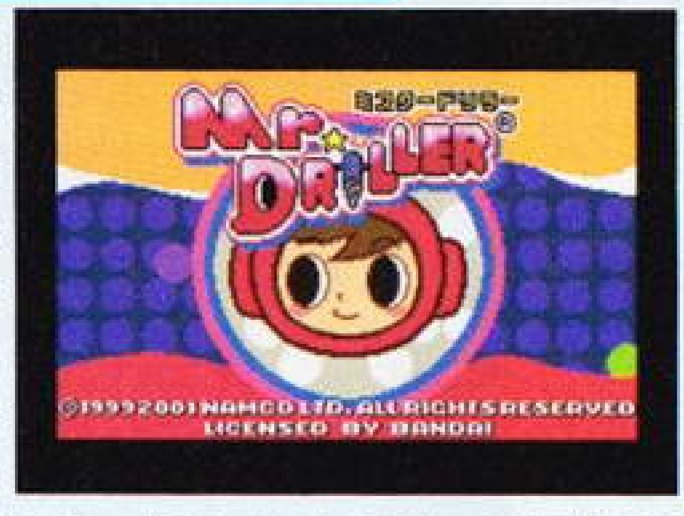
四年一度的世界杯火热开幕，不知大家有没有熬夜看球赛呢？怎么都好，可一定不能耽误正常的工作和学习啊。下面一起看看近期的NDS软件新闻吧。

MoonShell继续更新



NDS上的多媒体软件MoonShell继续更新，于6月5日、6月6日、6月9日分别推出V1.31 beta2、V1.31 beta3、V1.31 final beta版。新版加入Max Media CF卡的FAT驱动，加入全新时钟插件，使用MagicKey时不再需要使用CalibrationTool.nds，修正SC卡中触摸屏的错误，修正播放PCM时点击噪声等。新版提供了多达11种不同样式的时钟，只要在Setup.exe中点击Clock Plugin Setting下的Open Preview按钮就会弹出时钟预览窗口。不过小超感觉除了clk_chocolate和clk_chocolate2外，其他时钟的样式都不太好看。V1.31 final beta版下载地址为http://mdxonline.dyndns.org/resources/20060609_mshl131fb.zip。

WonDerS复活





老读者应该对NDS上的WS模拟器WonDerS有点印象吧。这款由LiraNuna制作的模拟器第一版发布于2005年8月2日，不过在2005年10月29日推出第二个版本V1.1后就销声匿迹。WonDerS对WS游戏的图像模拟效果还不错，但速度慢得吓人。时隔数个月后，WonDerS再次复活，LireNuna宣布要对代码进行重新编写，使用NDS硬件机能来提高模拟器的速度，目前作者仅使用4bit的tiles就获得了120%的性能提升。

作者在6月5日和6月7日公布了大量模拟器运行截图。从图中我们可以看到《幻想魔传 最游记》、《钻子先生》、《GGXX》等游戏已经能够运行。其中《钻子先生》、《GGXX》的画面贴图基本没什么错误，《钻子先生》甚至能达到63 FPS的运行速度，但《GGXX》就只能达到8 FPS。不过作者说因为电脑上的Dualis模拟器不能全速运行，在实际硬件运行时速度还会快6 FPS左右。作者还透露运行速度慢主要是由于NEC CPU核心代码。软件的名称已经正式定为“Dual Swan”，希望以后能带给我们惊喜。感兴趣的朋友可以关注作者主页，网址是http://liranuna.drunkencoders.com。

NDSMail发布V 0.44版

NDS用邮件程序NDSMail于6月7日发布V0.44版。新版采用最新的dswifi，改进网络连接代码使网络连接速度更快更稳定，稍加改进了邮件查看，离开设定界面时会询问是否保存设定，重新加入保持热点连接激活功能等。这个版本仍不支持SSL，最近作者忙于其他事情，所以更新有点慢。下载地址是http://www.bronto-online.de/ndsmail_prev.zip。

美版和欧版NDSL的发售将NDSL的售价进一步拉低，现在只要不到1200元的价格即可购入。比起一个月前可是降了足足300多元啊。再加上EZ Lite和G6 Lite等NDSL专用烧录卡的推出，相信NDSL的热潮很快会袭来。最后感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。


文 ZinniaSun 编 LIKY

适合NDSL的烧录卡
——EZ IV Lite简评

众所周知，EZ—Flash小组是国内第一家推出GBA烧录卡的厂商，当年可谓风光无限。可惜到了NDS时代，EZ IV却姗姗来迟，很多玩家不免要问，这些日子EZ—Flash小组都去做什么了？今天，EZ—Flash小组交上了一份令人满意的答卷，这就是EZ—Flash IV lite（下文简称EZ4L）——NDSL专用烧录卡，也就是插入NDSL后不会突出的烧录卡，EZ—Flash小组在这一年多的时间潜心研究储存卡技术。EZ4L正是EZ—Flash小组力求完美的技术结晶。下面就让我们来看看这款烧录卡性能如何吧！

EZ4L总评

EZ4L是世界上第一款真正采用MicroSD（又称TF卡）作为外存储载体的烧录卡，同时也是世界上第一款NDSL专用烧录卡。它仅有NDSL的防尘卡大小，却在功能上丝毫没有缩水，依旧同时支持GBA和NDS游戏，完美解决了NDSL玩家使用烧录卡露出半截之苦。早在去年9月份，EZ—Flash小组就公开表示，EZ IV将有两个版本，一个是EZ IV，一个就是EZ4L，不过当时还没有NDSL啊！为什么EZ会知道任天堂的秘密？难道这个代号仅仅是一个巧合？而到了EZ4发售前，也就是今年3月份，则有更进一步的消息明确表示，EZ4L正是针对NDSL而设计的，并



▲与NDSL防尘卡几乎一般大小的EZ4L。

且只有接近NDSL专用防尘卡的大小（实际插入NDSL还是会突出0.8mm）。但在没有正式公布产品照片前，很多人都认为烧录卡做在这么小的空间内是“不可能完成的任务”，甚至有人指责EZ—Flash小组在吹牛。虽然也有业内人士分析，如果做成像EZ3那样内置NAND闪存而不使用外接扩展卡的话，倒也不是不可能。可是，当EZ—Flash把EZ4L的实物照片展示后，网络上顿时清静了。因为EZ4L不仅仅是做到了NDSL防尘卡大小，更是做到了使用了外部存储载体，不可能完成的任务还是被EZ—Flash小组做到了。

▲插在NDSL上的EZ4L还是会突出0.8mm。

● 外观篇 ●

当小Z打开EZ4L的包装后惊奇地发现，包装内不仅有EZ4L烧录卡本体一个、EZ SD-READER读卡器一个和USB延长线一个，还配有陶瓷白、冰莹蓝和海军蓝三种颜色的卡带外壳各一个。换句话说，玩家可以根据喜好自由更换卡带颜色，用来搭配时尚的NDSL是再好不过的了。EZ-Flash小组第一次支持换壳的同时，EZ4L也成为第一款采用可换壳设计的NDS烧录卡。技术上来说，显然不是什么难题，但细处体现出的是EZ-Flash小组的用心。将卡带拿到手上发现，EZ4L依旧是EZ系列经典的磨砂表面，细腻的手感充分显示出EZ4L的高贵品质。但小Z认为，如果EZ4L能采用和NDSL一样表面再附着一层透明漆体就更完美了。金玉其外的EZ4L，是否败絮其中呢？还是让我们脱下它的外衣，看看里面的结构吧！



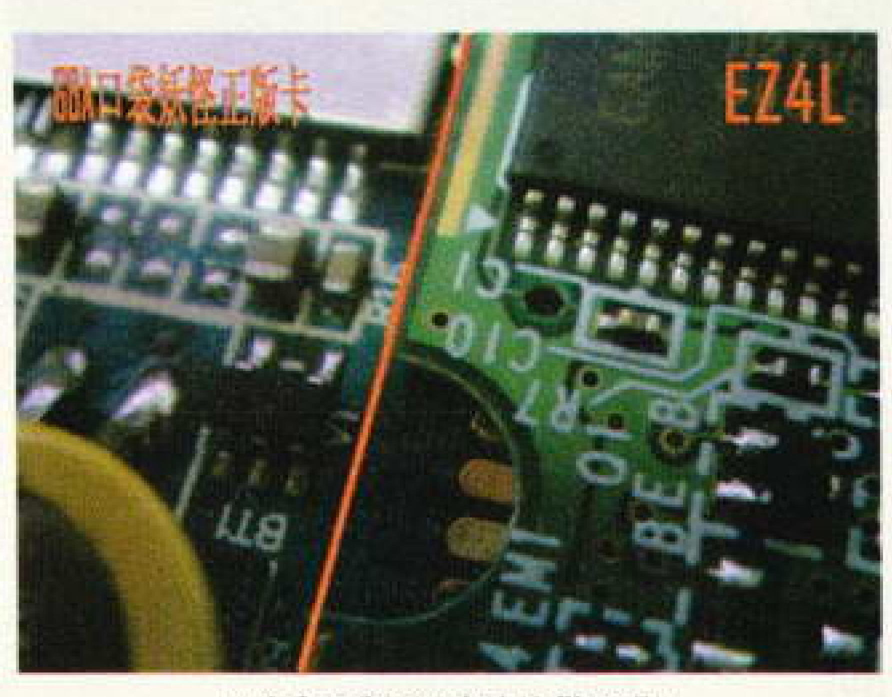
▲三色外壳，与NDSL颜色丝毫不差。



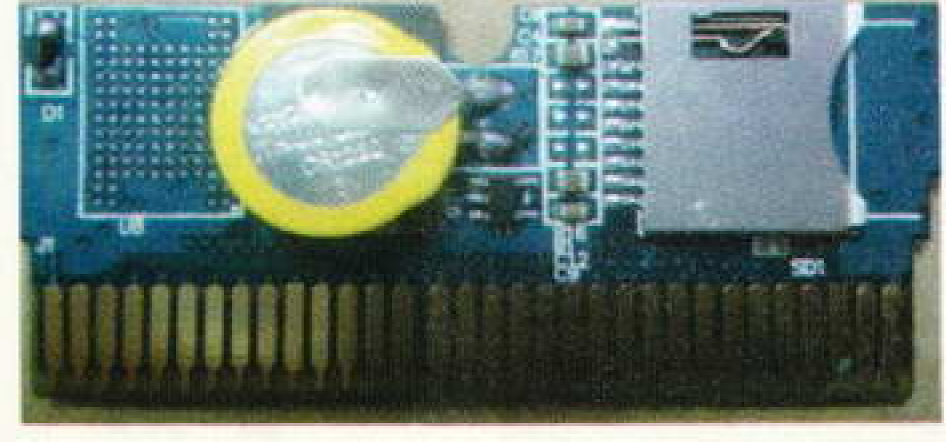
▲依旧是相当厚实的包装，保证里面的EZ4L不被压坏。

● 硬件篇 ●

刚刚还在担心EZ4L的内部设计，可这个问题当小Z拆开卡带后就完全不存在了。令人叹为观止的电路排布，只有用“精巧”二字可以形容。板子上MicroSD的卡槽“顶天立地”地占据了整块电路板1/2的空间，除此之外就是满满当当而又错落有致排布着的各种电子元件和芯片。不过EZ4L在体积上充分“缩水”，可在功能和结构上却没有半点缩水，8M的SRAM存档芯片、32M的NORFLASH固件芯片、128M的PSRAM缓存芯片以及256M的NOR FLASH缓存芯片，所有这些EZ4的硬件结构都完全在这块小小的卡带上保留了下来。EZ-Flash小组还表示，EZ4L将可以像记忆棒的短棒变长棒那样，通过使用转接器支持老版本的NDS以及GBA主机，这对于那些拥有NDSL和NDS双主机的玩家来讲既享受了完美的外观，又省下了一笔额外投资。



▲来和正版GBA卡比比做工吧！



▲EZ4L正面电路，看起来简洁明了。

目前，NDS游戏存档最大的是2M，例如《任天狗》，而EZ4L却使用了8M的存档空间，有的人可能要说EZ-Flash小组铺张浪费。不过小Z认为，这样的设计是绝对具有前瞻性的。毕竟谁也不能保证任天堂将来会出现使用更大存档的游戏，而此时EZ4L则会显得游刃有余，能更好地保护玩家的投资。

32M的固件芯片说得通俗易懂一些，就是

专门用来安装卡带操作系统的一块芯片。本来区区一个引导系统，可能8M都绰绰有余了了。但EZ-Flash小组在硬件设计上依旧是毫不吝啬，虽然EZ4L内核功能目前都非常有限，但从芯片的容量就可以猜测出，这32M的芯片将来肯定另有所图。至于128M的PSRAM缓存芯片和256M的NOR FLASH缓存芯片的功能，在EZ4的评测中小Z曾经为大家做过介绍，详细情况请参看《掌机王SP》39辑EZ4评测，这里小Z再简单说一下：PSRAM这块芯片主要的目的就是承载GBA游戏的缓存，EZ4L运行小于128M的GBA游戏时，需要将ROM从MICROSD卡上完全载入至这块缓存芯片上。而对于256M的游戏ROM，则载入到NORFLASH芯片来解决。这块256M NORFLASH的存在就如同EZ4L里面同时存在着一块EZ1，（小Z想起：GBA里面有个GBC，PS3里面有个PS2，-_-b）根据EZ-Flash小组的官方说法，只有采用这种方式，在运行256M的GBA游戏的时候才不会拖慢，虽然写入过程会稍显漫长，但即使关机也不需要再次载入就可以直接运行上次的游戏，这一点倒是不错。

● 软件篇 ●

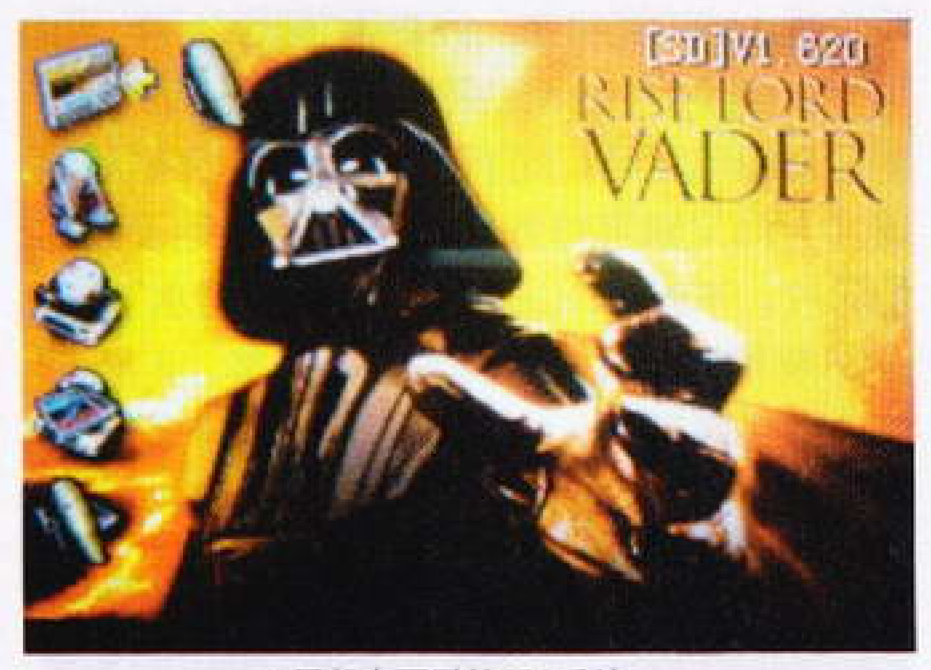
EZ4L采用的是和EZ4相同的内核及ROM转换软件，可以去官方论坛下载。新版本的转换软件EZ4 Client改动不少，不过清爽简洁的作风一直都是EZ系列软件的一大特色，这不仅体现在软件的界面上，更是体现在软件的实际使用过程中。在初次使用的时候，需要在软件中设置MICROSD卡所在的路径，将读卡器插入电脑，点击软件左下角的“设置”按钮，在弹出的对话框中，选择相应的“发送路径”，然后“确定”即可。接下来，点击“打开”按钮，选择需要添加到MICROSD中的游戏ROM。EZ4



▲EZ4的烧录软件EZ4 Client。

Client支持的文件格式有：*.gba、*.bin、*.nds、*.zip、*.rar，选择好后，点击对话框中的“打开”按钮(如图09)。这个时候程序会自动将游戏命名文中文，如果不喜欢，也可以在设置中改为自己喜欢的任意名字。通过在右侧的资源管理器窗口中单击鼠标右键，选择“重命名”也可以为MICROSD卡上已经存在的游戏重新命名，同时这里还能进行删除和新建文件夹等操作。如果是GBA游戏，还可以勾选“软复位”和“添加金手指”的功能。（NDS游戏的金手指功能则要等待官方下一步开放。）添加金手指只要点击右侧的按钮选择金手指文件即可，支持目前最广泛使用的.CHT格式金手指文件。这些设置完成后，点击“发送”按钮就OK了。

将MicroSD卡插回EZ4L，然后长按NDSL的SELECT键开机，进入GBA模式需要，进入系统菜单后选择GBA卡带。下面映入眼帘的就是EZ4L的GBA系统界面了，和先前版本大为不同，新版内核采用华丽而耀眼的《星球大战3》主题皮肤，估计开发人员也是个“星战迷”吧。同EZ4一样，EZ4L的GBA系统也支持直接阅读TXT文本。



▲看起来更酷的GBA系统。

NDS系统的界面还是经典的EZ4，虽然小Z认为和真正的苹果风格还有一定差距，但也算是几大烧录卡中UI(用户界面)设计比较出色的。并且NDS系统还支持触摸屏操作，大家可以直接用触控笔点击所要启动的选项或者游戏。接下去该听MP3的听MP3，该看电影的看电影，该打游戏的打游戏，总之请尽情享受吧！


▲EZ4L的NDS系统变化不大。

这里小Z还要多嘴几句，当你重启NDSL时，系统内核还会将SRAM芯片中的存档提取出来备份到MicroSD卡。如果你不想要备份这次的游戏存档，而希望从上一次的备份进度重新开始游戏，那么可以通过按任意键跳过存档备份过程。此方法可以针对部分采取自动记录的游戏，使用S/L大法攻关。但你如果需要备份新进度，就千万别碰任何按键，乖乖等着程序备份完存档吧！

革新

下面为大家介绍一下作为外部存储载体的MicroSD卡（也简称TF卡）。也许很多玩友对MicroSD卡不是很了解，但只要去手机商城里逛两圈大家就能清楚，MicroSD卡已经广泛地被使用到各款手机上，比如诺基亚的3250、摩托罗拉的明·尚品（A1200）等等。即使是TF卡的正品行货，价格也相当地便宜，512MB（相当于4Gb NDS游戏容量）的MicroSD卡单价在140元～170元之间，而1GB（相当于卡带8Gb容量）的TF卡售价也不过270元～300元之间。另外小Z还要提醒大家，买储存卡最好是去电脑城或者数码城，而不要在电玩店买，一来价格便宜，二来可供选择的种类多，货比三家不怕被蒙嘛！EZ4L采用MicroSD作为载体是相当的合理的，很好地解决了下面这三个烧录卡的瓶颈问题。



▲EZ4L从侧面插入TF卡。

第一，体积。NDSL就是为了更加便携而诞生的，轻盈小巧是NDSL的关键词，然而美中不足就是NDSL插上GBA卡依然要突出11毫米，每次带NDSL出门的时候都要把EZ4拔下来，然后分开装到NDSL包中，很是麻烦。甚至有很多人把插上烧录卡很不美观作为不购买NDSL的原因之一。而现在，这个烦恼被EZ4L解决了。EZ4L能做到NDSL专用防尘卡大小，使用MicroSD是一个很重要的原因，因为MicroSD卡是目前世界上最小的储存卡，仅有指甲盖大小。大家可以看



▲MICROSD卡只有指甲壳一般大小。

到电路板上的MicroSD卡插槽已经完全抵住了下方GBA卡槽的金手指。电路设计已经到达极限！

第二，容量。GBA时代，由于大多数烧录卡都采用内置闪存。起先一块256M的烧录卡烧上4个64M的游戏玩得也还算惬意，到了后期，好游戏的容量都攀升至128M乃至256M，原先的卡带就显得力不从心了。只好再去买一块更大的回来，造成了不必要的浪费。到了NDS游戏进入繁荣期的今天，512Mb游戏已经相当多，而1Gb的游戏在不久的将来也将成为主流，加上NDSL的屏幕和体积大为改进，用NDSL享受掌上影音的人也越来越多，在这种时候只有才用闪存卡才是明智之举。上篇关于EZ4的评测中也曾提到，去年就已经完成却又胎死腹中的原始EZ4是内置闪存的，而到了正式发售的版本却是使用MINI SD的，原因估计也是如此。EZ-Flash小组不满意原始EZ4的设计，觉得容量是个桎梏，他们并没有草草发售应付市场，而是选择了全盘推翻从头做起，于是就有了今天的EZ4和EZ4L。目前的EZ4L最大支持2GB的MicroSD卡（因为目前市场上最大的MicroSD卡也是2GB），可以存放30多个NDS游戏、500多首MP3，或者是1200分钟的NDS电影。

第三，功耗。由于MicroSD设计时就是针对超小型数码设备而设计的，它被要求在电池容量极其有限的前提下尽可能的延长使用时间，

所以MicroSD卡也是目前最省电的储存卡。经过小Z的实际测试，EZ4L配以KingMAX 512M的MicroSD卡，在NDSL使用2级亮度，加上刷机(这个配置小Z认为应该是比较经典的)，然后运行《马里奥赛车DS》，停在片头，不断地进行3D演示，7小时47分红灯，8小时21分自动关机，结果接近于官方发布NDSL采用正版NDS卡带的游戏时间。



▲用EZ4L在NDSL上欣赏长篇动画绝对不错！

进化

(EZ4L采用的是和EZ4一样的内核和系统，所以下文所说的内容同样适用于EZ4。)

通过1个多月时间的完善，EZ4L的软件已经解决了游戏的长文件名的支持问题，并且转换程序也能够自动的为游戏加上中文名称。如果你不喜欢，也可以自己写个喜欢的名字，这些细节都体现出厂商的用心。而GBA游戏的读取速度经过不断改良也大为提高，载入128M的超级机器人大战仅需要13秒。对于NDS游戏，由于EZ4L运行NDS游戏时使用的是直接读取外存储卡技术，在选择游戏以后立刻就能进入NDS游戏画面，不需要等待。不过在NDS游戏兼容性方面，EZ4L软件还并不完美，现在仍有《聊天伴侣》、《波斯王子》、《冒险王比特》、《口袋妖怪 冲刺》、《KERORO军曹》、《狂热噗哟噗哟》等NDS游戏无法运行，这还需要官方进一步努力。



▲支持长文件名的新版本内核。

这里还要特别要提醒大家，EZ4 Client程序与初版的已经大为不同，对于喜欢将游戏先转换到硬盘上的玩家，EZ4 Client会在相应分区的根目录下建立一个名为saver的文件夹，里面有和游戏名称一致的sav文件，当把游戏拷贝的MicroSD卡上的时候，需要把这个文件一起拷贝到MicroSDD卡的根目录下的saver文件夹内才可以保证正确存档。健忘的玩家建议还是直接将游戏发送到MicroSD卡上最为省事。

EZ4L的价格目前官方建议零售价是348元，和调整后的EZ4一样。而在网络上购买的话只要320左右就能入手。如果配上一张512MB的MicroSD卡，差不多498元能够全部搞定(348+140=498)。EZ4L以其优异的做工和良好的兼容性做基础，在保证美观的同时又充分考虑到日后的容量和功能的扩展，性价比还是不错的。

展望

在影音播放方面，Moonshell 1.31beta版已经加入了对EZ4及EZ4L的支持，也就是说这位日本高手已经认可了这两款新锐烧录卡。而且据EZ-Flash小组称，已经将EZ4(L)内核的源代码无偿开放给各知名NDS软件的作者进行研究。开源的力量是无法估量的，相信很快就会更多EZ4及EZ4L的专用软件出现。


▲在EZ4L上运行MoonShell最新版本。

当然EZ的缺点也并不是没有，比如外型并非完美(突出的0.8mm)，另外软件方面还有很多扩展功能都还没有加入，比如NDS游戏的软复位和金手指功能。希望EZ-Flash小组能够通过自身的努力不断去完善这些不足，以行动造福更多的玩家，期待未来EZ的表现能够更上一层楼！

小贴士

升级内核的方法：下载后将文件名改为ezfla_up.bin，放置在MICROSD卡的根目录，按住R键开机即可。

软复位快捷键：↑+L+A+B

热启动GBA游戏：按住L键以后再按A键，可以有效解决《图书行II》等个别ROM的花屏问题。

掌机游戏综合发售表

6月下旬，各大掌机平台上的大作并不算丰富。NDS方面，《魔法假日 五星连珠之时》应该是6月下旬为数不多的大作中最受玩家关注的了，在前作发售约5年后，本作又将结合NDS的机能带给玩家们什么样的惊喜呢？PSP方面，在原PS版《我的暑假》基础上强化后进行移植的《我的暑假 携带版》也是值得推荐的作品，在炎热的暑假即将来临之际，这样一款风格清新的作品无疑是大家消暑的佳品；而将在同日发售的《咕噜小天使》是由Falcom亲自操刀移植的作品，喜欢可爱风格的玩家不妨一试。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的 日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年6月27日			
加勒比海盗 亡灵财宝 Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista Games	ACT	29.99美元
2006年7月18日			
召唤之夜 铸剑物语 Summon Night: Swordcraft Story	Atlus	A・RPG	29.99美元
2006年8月3日			
旋律天国 リズム天国	Nintendo	MUG	3800日元

Nintendo DS

2006年6月22日			
魔法假日 五星连珠之时 マジカルバケーション: 5つの星がならぶとき	Nintendo	RPG	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.5 扑克牌 SIMPLE DSシリーズ Vol.5 THE トランプ	D3 Publisher	TAB	2800日元
2006年6月27日			
加勒比海盗 亡灵财宝 Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista Games	ACT	29.99美元
2006年6月29日			
触摸相声 女神的微笑DS タッチで漫才! メガミの笑壺DS	Ertain	SLG	3800日元
海底总动员 触摸尼莫 ファインディング・ニモ タッチでニモ	SEGA	ETC	4800日元
2006年7月6日			
勇敢的故事 我的记忆与祈愿 ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ	Bandai Namco Games	AVG	4800日元
洛克人ZX ロックマン ゼクス	Capcom	ACT	4800日元
给孩子们讲故事 快乐画册1 子どものための読み聞かせ えほんであそぼう1	Starfish	ETC	2840日元
给孩子们讲故事 快乐画册2 子どものための読み聞かせ えほんであそぼう2	Starfish	ETC	2840日元
给孩子们讲故事 快乐画册3 子どものための読み聞かせ えほんであそぼう3	Starfish	ETC	2840日元
2006年7月13日			
NARUTO 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队 NARUTO-ナルト-ナルトRPG3 灵兽VS木ノ叶小队	Takara Tomy	RPG	4800日元
黑客计划 觉醒 プロジェクトハッカー～覚醒～	Nintendo	AVG	4800日元
2006年7月20日			
触摸！炸弹人乐园 Touch! ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800日元

大家的DS研究班 完美英语单词力 みんなのDSゼミナール カンペキ英单语力	TDK	ETC	4800日元
大家的DS研究班 完美汉字力 みんなのDSゼミナール カンペキ汉字力	TDK	ETC	4800日元
会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ	Nintendo	ETC	3800日元
转转乐！！DS まわすんだ～！！DS	Taito	PUZ	4800日元

PlayStation Portable

2006年6月20日			
古墓丽影 传奇 Tomb Raider：Legend	Eidos	ACT	39.99美元
我是航空管制官 机场英雄 成田 ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田	EA	SLG	4800日元
英雄传说 卡卡布三部曲 白发魔女 The Legend of Heroes II：Prophecy of the Moonlight Witch	Bandai Namco Games	RPG	39.99美元
2006年6月22日			
转转方块 コロコロころん	Success	PUZ	3800日元
索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 给脑快感 轻松体验！ ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脳に快感 アハ体验！	SEGA	ETC	2800日元
和莉莎一起横穿大陆 A列车GO リサと一绪に大陆横断 ～A列车で行こう～	Idea Factory	SLG	4800日元
2006年6月27日			
加勒比海盗 亡灵财宝 Pirates of the Caribbean：Dead Man's Chest	Buena Vista Games	ACT	39.99美元
2006年6月28日			
极品醉车 消除器 Juiced：Eliminator	THQ	RAC	39.99美元
2006年6月29日			
镜头之恋 原史奈 两个人的二人…… ファインダーラブ 原史奈 ふたりの ふたりで……	Capcom	ETC	4800日元
镜头之恋 工藤理纱 与你的第一次拍摄 ファインダーラブ 工藤理纱 ファーストショットは君と。	Capcom	ETC	4800日元
镜头之恋 星野亚季 麻烦的约会 ファインダーラブ ほしのあき 南国トラブル ランデブー	Capcom	ETC	4800日元
我的暑假 携带版 ぼくのなつやすみポータブル ムシムシ博士とてっぺん山の秘密！！	SCE	AVG	4800日元
咕噜小天使 ぐるみん	Falcom	A・RPG	4800日元
2006年7月6日			
勇敢的故事 新的旅人 ブレイブストーリー 新たなる旅人	SCE	RPG	4800日元
NANA 一切都是大魔王的指引！？ NANA すべては大魔王のお导き！？	Konami	TAB	4980日元
RAIN 神奇之旅 RAIN WONDER TRIP	Bandai Namco Games	ETC	5800日元
铁拳 暗之复苏 铁拳 Dark Resurrection	Bandai Namco Games	FTG	4800日元
2006年7月13日			
问答机动战士高达 问战士DX クイズ机动战士ガンダム 问战士DX	Bandai Namco Games	ETC	4800日元
塾魂 ジュクゴン	SEGA	PUZ	1800日元
天外魔境 第四默示录 天外魔境 第四の默示录	Hudson	RPG	4800日元
LocoRoco LocoRoco	SCE	ACT	4800日元
2006年7月18日			
女神侧身像 蕾娜斯 Valkyrie Profile：Lenneth	Square Enix	RPG	39.99美元
剑舞者 千年的约定 Blade Dancer：Lineage of Light	NIS America	RPG	39.99美元
2006年7月20日			
国王领域 附加版 I KING'S FIELD ADDITIONAL I	From Software	RPG	3800日元
死神BLEACH 灵魂升温3 BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～	SCE	FTG	4800日元
炸弹人 携带版 ボンバーマンポータブル	Hudson	ACT	4800日元
携带小岛 掌中胜地 ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート	Bandai Namco Games	ETC	4800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.42

新作快报





收录宣传影像：《Locoroco》、《到哪里都在一起 学校狂欢》、《吉他小子 现场版》、《瓦尔哈拉骑士》、《亚斯特尼西雅物语》、《勇敢的故事 新的旅人》。

火热试玩台





收录试玩影像：《古墓丽影 传奇》、《转转连 疯狂触摸》、《真名法典 携带版》。

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。



《降魔灵符传 伊津奈》

NDS上的这款《降魔灵符传》是一款标准的“不可思议迷宫”类型RPG，喜欢“《迷宫》系列”作品的玩家就随着我们的影像来领略一下游戏的精彩吧。

《真名法典 携带版》片头欣赏

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.43

掌机王SP

7月4日
全国上市

精美赠品

《舞！HIME》激萌海报



口袋光环
精彩掌机影像，完全收录！

内容预告

NDS劲作攻略4连发

魔法假日 五星连珠之时
重装机兵传说 钢之季节
怪盗卢梭
数码暴龙物语

更多内容，敬请期待……

幸运大抽奖

好运期期有，奖品送不断

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机——PSP和NDSL，每辑都有大奖送出，别错过。



ISBN 7-88488-736-3
9 787884 887361 >
定价：8.8元

口袋光环光盘＋掌机王SP读本＋精美赠品